게임파워 99년 9월호 별책부록

# 철권 태그 토너먼트

완벽공략본




1999
9
ARCADE

# Contents

태그 시스템은 철권의 신화를 완성시켰다!!

# 철권 태그 토너먼트




「철권 2」와 「철권 3」의 인기 캐릭터들이 서로 체인지를 하면서 펼치는 박력만점의 「철권 태그 토너먼트」(이하 'TTT'). 새롭게 추가된 태그 시스템과 태그 콤보는 기존 철권의 리믹스판이 아닌 색다른 게임성을 가지고 올 여름 격투 팬을 열광시킬 것이다.

Arcade

| | |
|---|---|
| 장르: | 대전격투 |
| 제작사: | 남코 |
| 발매일: | 가동중 |

# 시스템 설명




## 기본 시스템

### 1. 기본조작 – 이동과 공격

TTT의 기본 조작은 「철권 3」와 동일하다. 8방향 레버로 캐릭터의 이동을 조작하며, 4개의 공격 버튼은 각각 캐릭터의 왼손, 오른손, 왼발, 오른발에 대응한다. 기본기를 제대로 파악하고 기초적인 이동의 요령을 정확히 익힌 사람일수록 대전을 능숙하게 이끌 수 있음은 지당한 이치. 뭐든지 기초가 탄탄해야 하는 법이다. TTT에서 특이한 점은 러시 중에 출현하는 태클이나 그와 동일한 얼티미트 태클 이후의 공방이 상당히 많이 개량되었다는 점이다. 즉, 뒤에서 태클을 걸어 덮쳤을 경우에도 마찬가지로 공격이 가능하다든지, 태클 순간에 뒤집으며 자리를 바꾼 경우에도 역시 공격이 가능한 것과 같은 변화가 있었다.


▲공격이 가능하다!


▲이것이 백 마운트다


▲이런 것이 가능하다


▲완납십자고를 풀면서


▲이런 짓도…


▲태클을 뒤집는다


▲역으로 꺾는다!

### 기본기(이동·특수)

*(→는 짧게 입력, ➞는 길게 입력, ★는 가드 중립)*

| 조작 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| 전진 | → | ➞ 레버 유지로 계속 전진 |
| 후진 | ← | ⬅ 레버 유지로 계속 후진 |
| 횡이동(좌측) | ↑ | 캐릭터 자신의 좌측으로 사이드스텝 |
| 횡이동(우측) | ↓ | 캐릭터 자신의 우측으로 사이드스텝 |
| 앉기 | ⬇ | |
| 대점프 | ⬆(제자리), ⬉(후방), ⬈(전방) | |
| 소점프 | ↖(후방), ↗(전방) | 제자리에서 소점프는 없다 |
| 대시 | →➞ | 두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절 |

| | | |
|---|---|---|
| 백스텝 | ←← | 두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절 |
| 러시 | →→ | 중거리 이상에서만 발동. 중간에 ← 레버 입력으로 정지 |
| 뒤로 텀블링 | ↑↖ | 일부 캐릭터에게만 있다 |

## 기본기 (공격)

| 기본기 | 커맨드 | |
|---|---|---|
| 리드잽 | | |
| 크로스 스트레이트 | | |
| 사이드 하이킥 | | |
| 하이킥 | | |
| 시트잽 | 앉은 상태에서 | |
| 시트 스트레이트 | 앉은 상태에서 | |
| 시트 스핀킥 | 앉은 상태에서 | |
| 로우킥 | 앉은 상태에서 | |
| 시트잽 | 앉으면서 | |
| 시트 스트레이트 | 앉으면서 | |
| 시트 스핀킥 | 앉으면서 | |
| 로우킥 | 앉으면서 | |
| 어퍼컷 | 일어서며 | |
| 라이징 어퍼 | 일어서며 | |
| 토네이도킥 | 일어서며 | |
| 라이징 토우 스매쉬 | 일어서며 | |
| 스텝인 어퍼 | ↘ | |
| 숏 어퍼 | ↘ | |
| 사이드킥 | ↘ | 중단 옆차기 |
| 프론트킥 | ↘ | 중단 앞차기 |

| 기본기 | 커맨드 |
|---|---|
| 스핀 너클잽 | 뒤돈 상태에서 (or ) |
| 스핀킥 | 뒤돈 상태에서 (or ) |
| 시트 스핀 너클 | 뒤돈 상태에서 ↓ (or ) |
| 시트 스핀킥 | 뒤돈 상태에서 ↓ (or ) |
| 리버스 점프 미들 킥 | 뒤돈 상태에서 ↑(↖ or ↗) |
| 리버스 점프 라이트 킥 | 뒤돈 상태에서 ↑(↖ or ↗) |
| 점프 너클 | ↑(or ↖ or ↗) |
| 점프 스트레이트 | ↑(or ↖ or ) 공중에서 |
| 점프 너클 | ↑(or ↖ or ↗) 하강 중 |
| 점핑 다운 펀치 | ↖(or ↗) |
| 호밍 다운 펀치 | ↑ |
| 점핑 소배트 | ↑(or ↖ or ↗) |
| 점핑 소배트 | ↑(or ↖ or ↗) 공중에서 |
| 점핑 소배트 | ↑(or ↖ or ↗) 하강 중 |
| 점핑 로우 소배트 | ↑(or ↖ or ↗) 착지하며 |
| 점프 토우킥 | ↑ (or ↖ or ↗) |
| 점프 토우킥 | ↑ (or ↖ or ↗) 공중에서 |
| 점프 토우킥 | ↑ (or ↖ or ↗) 하강 중 |
| 라이징 토우킥 | ↑ (or ↖ or ↗) 착지하며 |

## 러시 공격

| 러시 공격 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| 크로스 촙 | 3보 이상 러시 후 | |
| 슬래쉬킥 | 3보 이상 러시 중 | |
| 슬라이딩 | 3보 이상 러시 중 | |
| 태클 | 3보 이상 러시로 상대에게 부딪친다 | 얼티미트 태클과 동일 |
| 가드 불능 숄더태클 | 4보 이상 러시로 상대에게 부딪친다 | |
| 암운 | 태클 중 or | 공격에 따라 or 로 막을 수 있다 |
| 완납십자고 | 태클 중 | 일부 캐릭터만 사용 가능. … 연타로 풀 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격 |
| 슬십자고 | 태클 중 | 일부 캐릭터만 사용 가능. … 연타로 풀 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격 |
| 칼꽂기 | 태클 중 | 요시미츠만 사용 가능 |
| 오른 펀치 반격 | 태클 후 암운 1발이 인 경우 … 연타 | 폴만 사용 가능 |
| 태클 풀기 | 태클을 당하는 순간 | 태클을 당하는 순간 뿌리친다 |
| 태클 뒤집기 | 태클을 당해 쓰러지는 순간 | 쓰러지면서 뒤집어 상대와 위치를 바꾼다 |
| 뒤집기 ➡ 암운 | 태클 뒤집기 후 or | 암운과 동일 |
| 뒤집기 ➡ 완납십자고 | 태클 뒤집기 후 | 완납십자고와 동일 |
| 뒤집기 ➡ 슬십자고 | 태클 뒤집기 후 | 슬십자고와 동일 |
| 뒤집기 ➡ 칼꽂기 | 태클 뒤집기 후 | 칼꽂기와 동일 |
| 백 마운트 | 3보 이상 러시로 배후를 보인 상대에게 부딪친다 | |
| 백 마운트 ➡ 암운 | 백마운트 중 or | 반격 불능 |
| 백 마운트 ➡ 칼꽂기 | 백마운트 중 | 칼꽂기와 동일 |

## 2. 기본조작 – 가드와 낙법, 다운시 조작, 기상공격

기판에 따라 뉴트럴 가드(혹은 오토 가드) 등의 옵션을 채용하는 경우가 있고 그렇지 않은 경우도 있기 때문에 자세한 설명은 생략한다.

철권의 공격에는 각각 상단, 중단, 특수중단, 하단의 판정이 있다. 상단은 말 그대로 높은 신체부위를 공격하며 서서 가드하거나 앉아서 피할 수 있다. 중단공격은 중간 정도의 신체부위를 공격하며 서서 가드는 가능하지만 앉아서 가드할 수 없는 기술판정이다. 특수중단은 가드를 하지 않는 경우에는 히트하지만 일단 가드를 한다면 서서든 앉아서든 상관없이 가드가 가능한 공격이다. 주로 하단 펀치계열의 공격들이 여기 속하며 드물게는 헤이하치의 풍신권과 같은 기술들도 있다. 하단은 낮은 신체부위를 공격하는 것으로서 서서는 가드할 수 없고 반드시 앉아서 가드하거나 점프로 피해야 한다. 상·중단 가드는 자신의 캐릭터 뒤쪽으로 레버를 입력(1P 기준, ←) 하며, 하단 가드는 뒤아래쪽으로 레버를 입력(1P 기준, ↙)한다. TTT에 와서 변경된 사항으로는 「철권 3」에서 맹위를 떨쳤던 하단 기술들이 현실적이 되면서 어느 정도 약화되었다는 것이다. 낮은 회전기 계열의 기술들은 동작이 가드에 막히는 경우 예전과는 달리 가드에 걸려 주춤하는 경직시간을 갖게 된다. 예를 들어 나락쓸기의 동작이 가드에 걸리는 경우 당연히 플레이어는 잠시 엉거주춤한 자세를 보이는 자신의 캐릭터와 그 허점에 대해 각오를 해야 할 것이다.



▲드래곤 테일이 막히면…



▲나락쓸기



▲후소퇴



▲나선환마각

### 가드

| 조작 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| 중·상단 가드 | 레버 ← | 오토가드 옵션이 있으면 레버 중립으로도 가능 |
| 하단 가드 | 레버 ↙ | 오토가드 옵션이 있으면 레버 ↓로도 가능 |

### 낙법

| 조작 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| 낙법(화면 안쪽) | 다운되며 [1] (or [2]) | [1]는 짧게 구름, [2]는 길게 구른다 |
| 낙법(화면 바깥쪽) | 다운되며 [3] (or [4]) | [3]는 짧게 구름, [4]는 길게 구른다 |
| 낙법(뒤로 구르기) | 다운되며 ← 레버 입력 | |
| 낙법(일어서기) | 다운되며 → 레버 입력 | |



▲신요소!



▲마하펀치를 맞아도

▼벌떡





▲일어난다!



▲뒤로 구르는 낙법이다!

### 다운시동작

| 조작 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| 화면 안쪽으로 옆으로 굴러 기상 | 다운 중 [1] | |
| 화면 바깥쪽으로 옆으로 굴러 기상 | 다운 중 ↓[1] | |
| 뒤로 굴러 기상 | 다운 중 ← | 옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능 |
| 앞으로 굴러 기상 | 다운 중 → | 옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능 |

| | | |
|---|---|---|
| 제자리에서 기상 | 다운 중 ↖ or ↑ or ↗ | 선 상태로 제자리에서 기상 |
| 제자리에서 기상 | 다운 중 ↙ or ↘ | 앉은 상태로 제자리에서 기상 |
| 옆구르기 ➡ 다운상태 유지 | 화면 안쪽 or 바깥쪽 옆구르기에서 ↓ | 옆으로 구른 뒤에 그 상태로 있는다 |
| 빠른 회복 | 연타 | 다운시 동작 커맨드와 함께 를 연타함으로써 회복 속도를 높인다 |

## 기상공격

| | | |
|---|---|---|
| 기상 중단 킥 | 다운상태에서 | 다운상태에 따라 모션 변화 |
| 기상 하단 킥 | 다운상태에서 | 다운상태에 따라 모션 변화 |
| 크로스 촙 | 뒤로 구르기 or 앞으로 구르기 중 | 조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동 |
| 스프링 킥 | 다운상태에서 ← | 조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동 |
| 견제 킥 | 다운상태에서 ↓ or ↓ | 조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동 |

### 3. 기본조작 – 반격기, 흘리기, 특수동작

반격기와 흘리기는 일부 캐릭터들만이 가지고 있다. 그러나 거기에 대한 대응방법은 모두 공통적이다. 하단 흘리기와 중·상단 흘리기를 당한 경우 일정 시간동안 경직이 발생하는데, TTT는 「철권 3」 보다 경직시간이 많이 줄어서 확정적인 추가공격을 찾아내기란 힘들다. 반격기에 당했을 경우에는 모든 캐릭터들이 공통적으로 반격기에 재반격할 수 있는 수단이 존재하며, 이 밖에 일부 잡기기술이나 타격기술 이후에도 반격이 가능한 것들이 존재한다( ex: 헤이하치의 박치기 대결). 기합 모으기는 「철권 3」에서 최초로 도입된 요소로, 기합을 모은 효과가 유지되는 동안 첫 번째 공격은 무조건 카운터 판정을 갖게 되며 공격력이 상승하고 상대방에게 가드 데미지를 입힐 수 있는 시스템이다. TTT에 들어오면서 전 캐릭터들이 기본적으로 하단 흘리기를 사용할 수 있게 되었다. 그 밖에 여전히 카운터 히트 시에 스턴이 되는 기술들의 대부분은 스턴 직후 → 방향으로 레버를 입력하거나 재빨리 체인지 버튼을 누름으로써 경직에서 회복될 수 있다.

| 조작 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| 기합 모으기 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 재반격 | 상대의 반격에 걸렸을 경우 사용하는 손발의 방향에 따라 → or → | |
| 하단 흘리기 | 상대의 하단 공격과 함께 ↘ | 전 캐릭터가 공통적으로 가지고 있음 |



▲막고



▲반격한다



▲레이의 흘리기 '취보'



▲반격하는 것을



▲재반격!



▲전 캐릭터 공통의 하단 흘리기!

### 4. 짜투리 – 카운터 히트와 클린 히트 시스템

이후의 기술표와 매뉴얼에서는 클린 히트, 카운터 히트라는 단어들을 귀가 따갑도록 듣게 될 것이다. 클린 히트가 TTT에 와서 중요한 개념으로 된 것은 「철권 3」시절 일부 기술들에만 적용되었던 것과는 달리 TTT에서는 각 캐릭터들의 하단기술들의 밸런스를 조절하면서 노멀 히트나 스치듯이 히트하는 경우에는 다운이 되지 않는 하단기술들이 대폭 늘었기 때문이다. 클린 히트라 한다면 지저분하게 걸치거나 스치듯이 맞지 않고 이름 그대로 깨끗하고 깔끔하게 깊숙이 맞힌다는 것을 상상하면 될 것이다. 그 외에 카운터 히트는 이미 많은 사람들이 알고 있는 개념일 것이다. TTT에서는 두 가지 개념들이 언제나 병용되기 때문에 카운터 히트인 동시에 클린 히트인 경우가 빈번하게 일어날 수도 있으며, 이런 경우에는 물










▲분명 클린 히트 거리가 아니다

▲알고 보니 카운터 히트더라



론 클린 히트 시에 받는 엑스트라 데미지에 카운터 히트시 받는 엑스트라 데미지까지 합산한 데미지가 계산된다. 클린 히트 시에만 넘어지는 하단기술이 있다면 설사 클린 히트하지 못했다 하더라도 카운터 히트를 시킨다면 상대방을 쓰러뜨릴 수 있다.

## 태그 시스템

TTT의 가장 큰 특징은 그 이름에 걸맞는 태그 체인지이다. 4개의 공격 버튼 옆에 붙어 있는 태그 버튼을 사용하여 「버추어 파이터 3tb」나 「더 킹 오브 파이터즈」와는 달리 대전 중에도 캐릭터 체인지가 가능하며, 태그 버튼과 일반 공격의 조합으로 캐릭터들 사이의 합동공격이 가능하다. 공격을 당할 경우 입은 데미지는 일부가 체력 게이지에 붉은 색으로 표시되고, 이 붉은 색 게이지는 태그하여 대기상태에 있을 때 그만큼 회복이 가능하다. 두 캐릭터 중 어느 하나가 쓰러지면 그 라운드가 끝나고, 만약 이렇게 해서 승부가 나지 않을 때에는 두 캐릭터의 기본 체력을 100%으로 기준하여 남은 체력을 퍼센티지로 계산, 상대와 비교해 승패를 결정한다. 따라서 체인지 버튼을 적절히 활용하여 두 캐릭터의 체력관리를 철저히 하지 않으면 한 캐릭터가 초죽음을 당해 싱겁게 패배하는 경우도 빈번하다. 태그 시스템은 KOF 시리즈보다도 상성관계 따라서 민감하게 작동하기 때문에 캐릭터를 조합하여 특별한 상황이나 연출을 찾아내는 재미도 쏠쏠할 것이다.

즐기 전의 체력 게이지

데미지를 입으면

공격을 당한 후의 체력 게이지



▲진과 화랑이라면…



▲화랑 曰, "쳇, 이런 녀석과…"



▲레이와 폴은?



▲폴 曰, "이봐, 그만 일어나라고!"

### ■ 체인지: 체인지 버튼

대전 중에 언제라도 체인지 버튼을 눌러 자신의 동료로 플레이어를 바꿀 수 있다. 당연히 태그 시스템이 무적이 아닌 관계로 태그 버튼을 입력했다 하더라도 상대가 추격해 태그를 저지할 수 있으며, 체인지 캐릭터가 등장할 때에도 허점이 있어 마구잡이로 사용하다가는 맞아 죽기에 딱 좋다. 태그를 예상한 폴의 만성용왕권 같은 가드 불능기에 맞는다면… 무지무지 아프다.










▲체인지 발동

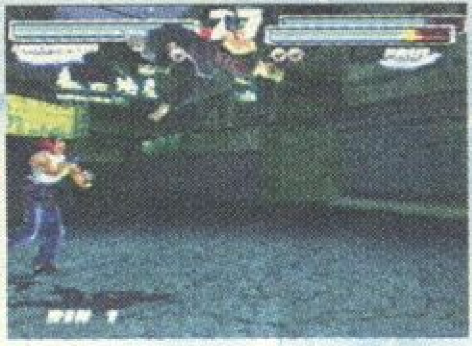
▲대기하던 캐릭터가 등장!

## ■ 타격기 ➡ 체인지: 타격기 ➡ 체인지 버튼

각 캐릭터마다 특정한 기술이 성공한 경우에 체인지 버튼으로 곧장 대기 캐릭터를 부를 수 있는데, 이것을 활용하여 태그 컴비네이션을 사용할 수 있다. 예를 들어 로우의 드래곤 스톰으로 상대를 높이 띄운 후에 진으로 교체하여 뇌신권 등을 먹일 수 있다. 특이한 것은 스토리상 상성관계에 따른 특정한 캐릭터끼리의 조합인 경우는 다른 조합에서는 사용할 수 없는 합동공격이 가능하다는 것이다. 예를 들어 줄리아와 미쉘 모녀의 조합에서는 배후잡기( 히트 시 ←) 이후 체인지 버튼을 사용하면 아주 멋진 연출을 볼 수 있다(!!!).




▲풍신권!


▲체인지!

## ■ 던지기 ➡ 체인지: 던지기 ➡ 체인지 버튼

타격기 ➡ 체인지와 마찬가지로 특정한 던지기 기술을 사용한 이후에 체인지 버튼으로 캐릭터를 바로 교체할 수 있는데, 주로 상대를 멀리 날려 보내는 던지기 기술들이 여기에 해당한다. 예를 들어 레이의 비공각 을 사용한 이후에 체인지 버튼을 누르면 상대가 날아가 땅에 떨어진 곳의 반대편에서 대기 캐릭터가 등장하면서 바운드공격 등을 사용하는 것이 가능하다. 특이한 것은 던지기 ➡ 체인지에도 캐릭터의 상성관계에 따라 특별한 합동공격이 가능하다는 것이다. WWF의 팬이라면 킹 ➡ 아머킹의 조합을 반드시 사용해볼 것을 권한다(더 리전 오브 둠: The Legion of Doom?).


▲웃샤!


▲어디선가 날아오는


▲슈퍼 킹?!

## ■ 태그던지기:  +체인지 버튼

던지기 ➡ 체인지와는 다른 것으로, 전 캐릭터 공통으로  +체인지 버튼으로 발동한다. 사용하면 현재 캐릭터가 상대방을 뒤로 집어던지는데 이때 대기 캐릭터가 다운공격을 하면서 등장한다.


▲내던지고


▲다운공격을 하며 등장!

## ■ 다운 ➡ 체인지: 다운시 체인지 버튼

다운당한 상태에서도 체인지 버튼을 누르면 현재 캐릭터는 뒤로 구르면서 빠져나가고 대기 캐릭터가 등장한다. 물론 이때에도 무적상태


▲다운상태에서




▲체인지

가 아니므로 구르던 도중에 맞거나 대기 캐릭터 등장시 얻어맞을 수도 있으니 주의해야 한다.

**■ 낙법 ➡ 체인지: 다운당하는 중에 체인지 버튼**

상대방의 공격을 맞고 다운당하는 중에 체인지 버튼을 누르면 현재 캐릭터는 낙법을 하면서 빠져나가고 대기 캐릭터가 등장하는데, 물론 이 경우에도 허점이 있다. 따라서 낙법 ➡ 체인지 시스템은 이와 같은 상황에서 상대 캐릭터의 낙법을 예상하면서 교체 캐릭터가 태그하며 공격해 들어오는 상황을 역이용할 경우에 사용하면 좋다.



▲다운을 당하면



▲낙법을 하면서



▲체인지



**■ 체력 게이지 점멸**

가끔 게임을 진행하다보면 대기 캐릭터의 체력 게이지가 어느 순간 점멸하면서 번쩍거리는 순간이 있다. 기억하는 사람들이 있을지 모르겠지만, 예전에 오락실 히트 게임이었던 WWF 태그 팀 레슬링에서 볼 수 있었던 시스템이다. 조종하고 있는 캐릭터가 무지무지 얻어맞으면 대기하고 있던 캐릭터가 열이 받는지 체력 게이지가 점멸하면서 캐릭터가 순간적으로 파워업 상태가 된다. 이때 캐릭터 체인지를 해주면 짧은 순간 동안 이 효과가 지속되면서 캐릭터 공격력은 평소보다 높은 상태로 유지된다. 단, 게이지 점멸이 끝나면 다시 정상으로 돌아온다.



▲체력 게이지 점멸, 로우가 나왔다!



▲이것이 보통의 존경


▲이것이 파워업 존경! 데미지 량을 비교해보자!

**■ 선발 캐릭터 선택**

보통의 경우에는 첫 번째 고른 캐릭터가 선발 캐릭터로 나오기 마련이지만 상대의 허를 찌른다든지, 그냥 선발 캐릭터를 바꾸고 싶을 때면 라운드 시작 전에 체인지 버튼을 누르면 선발 캐릭터를 바꿀 수 있다.



▲1P, 2P 모두 간류 ➡ 미셸 순서로 선택. 1라운드에는 간류가 나왔다



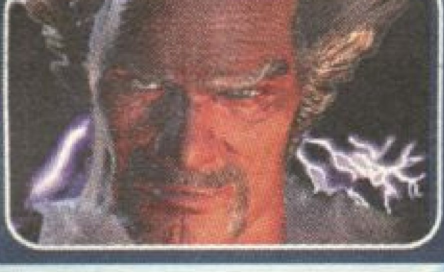
▲체인지 버튼을 누르고 있던 2라운드. 이번에는 미셸이 선발이다

**■ 각종 포즈 선택**

「철권 3」와는 달리 버튼으로 선택되는 것이 아니라 캐릭터의 복장에 따라 시작할 때의 합동연출이 달라진다. 그 외에 승리포즈 선택은 「철권 3」와 마찬가지로 버튼에 따라 대응한다.


▲로우와 폴의 2P 복장 등장포즈


▶로우와 폴의 1P 복장 등장포즈



# 미시마 헤이하치

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원투펀치 | 1 2 | 상, 상 | 5, 8 | 공격력은 레버 앞 입력시 6, 8 |
| 나선습인각 | ↗4 4 | 상, 하 | 25, 15 | |
| 풍신권 | →★↓↘2 | 특중 | 25 | 히트시 체인지 가능 |
| 공참각 | →→→3 | 중(가드 후 비틀거림) | 30 | |
| 오른 발끝치 떨구기 | →4 | 중 | 27 | |
| 발끝치 떨구기 | 일어서며 4 4 | 중중 | 12, 8 | |
| 섬광열권 | 1 1 2 | 상, 상, 중 | 5, 8, 18 | 공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18. 3번째 공격 딜레이 가능 |
| 파쇄축 | 4 3 | 중 | 25 | 히트나 가드하지 못하면 자신이 5 데미지 |
| 뇌신권 | →★↓↘1 | 중 | 31 | 클린 히트시 52 |
| 귀곡연권 | 1 2 2 | 상, 상, 상 | 5, 8, 18 | 공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18 |
| 무쌍연권 | ↘1 2 | 중, 중 | 8, 21 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 나락쓸기 | →★↓↘4 4 4 | 하하하 | 15, 13, 13 | |
| 나락쓸기 ➡ 발끝치 가르기 | 나락쓸기 중 레버 중립 4 4 | 중, 중 | 14, 21 | |
| 왼 발끝치 떨구기 | →→3 | 중 | 24 | |
| 붕권 | ↓↘→2 | 중 | 30 | 클린 히트시 45 |
| 격참각 | →★↓↘3 | 중 | 35 | |
| 지참각 | →★↓↘3 | 하 | 21 | |
| 리선공인각 | ↗3 4 | 중, 중 | 17, 22 | |
| 귀신권 | →→2 | 중 | 30 | 히트시 체인지 가능 |
| 영족 | ←←★3+4 | 특수이동 | | |
| 기와깨기 | 앉으면서 1 | 중 | 15 | |
| 기와깨기 ➡ 붕권 | 앉으면서 1 2 | 15, 26 | | |
| 귀하타 | 상대 다운시 ↓4 | 다운공격 | 25 | |
| 귀와 | ↓1+4 | 가드 불능 | 70 | |
| 나락쓸기 ➡ 뇌신권 | →★↓↘4 4 4 ★1 | 하, 하, 하, 중 | 15, 13, 13, 21 | 나락쓸기 1, 2번째부터 뇌신권이 나간다. 뇌신권을 할 때에는 레버 중립. 나락쓸기 1번째 공격부터 시작되는 뇌신권의 공격력은 37 |
| 나생문 | ←2 | 중 | 25 | |
| 다문살·일 | →1←2 1 | 상, 중, 중 | 6, 21, 25 | |
| 다문살·이 | →1←2 4 | 상, 중, 중 | 6, 21, 30 | |
| 일철 | 귀와 중 상대 오른발 히트시 발동 | 반격기 | 상대 기술에 따라 변화 | |
| 강장타 | 1+2 | 중 | 22 | |
| 격강장타 | →2 1+2 | 중 | 25 | |
| 귀곡강장타 | 1 2 2 1+2 | 상, 상, 중 | 5, 8, 22 | 레버 앞 입력시 6, 8, 22 |
| 도발 | 2+3+4 | 특수동작 | | |
| 기합 모으기 | 1+2+3+4 | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 귀곡강장파·비 | 1 2 2 1+2 ↑ or ↓ | 상, 상, 특수동작 | 5, 8 | 레버 앞 입력 시 6, 8 |
| 불단깨기 | ←1 | 중 | 22 | |
| 관음쇄 | 일어서며 2 | 중 | 24 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 목 부러뜨리기 | 접근해서 ● | ● | 30 | |
| 금강락 | 접근해서 ● | ● | 30 | |
| 단두수 | 상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ● | ● | 40 | |
| 나락 | 상대의 우측면으로 접근해서 ● or ● | ● | 46 | |
| 인왕쇄 | 상대의 배후로 접근해서 ● or ● | X | 60 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 ● or ● | | | 상대 위치에 따라 변화 |
| 초박치기 | 접근해서 →→● | ● | 33 | |
| 박치기 대결 | 접근해서 →→● | ● | 33 | 상대가 폴, 레이, 진, 헤이하치, 브라이언일 경우에만 발동. ● 로 반격 |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| ↘● ● ● ● ● ● ● ● ● ● | 상 상 상 하 하 중 상 상 중 중 |
| ↘● ● ● ● ● ● ● ● ● ● | 상 상 상 하 하 중 상 상 중 중 |
| ↘● ● ● ● ● ● ● ● ● ● | 상 상 상 하 하 중 상 중 중 중 |
| →→● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● | 상 상 상 상 상 상 중 중 하 상 중 상 |



# 백두산

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 버터플라이 킥 | ● ● ● ● | 상, 상, 중, 상 | 15, 12, 12, 25 | 소점프에서도 가능 |
| 버터플라이 니들 | ● ● ● ↓● | 상, 상, 중, 하 | 15, 12, 12, 10 | 소점프에서도 가능 |
| 스매쉬킥 | ● ● ● | 상, 상, 하 | 15, 12, 5 | |
| 브레이크 니들 | ● ● | 상, 하 | 15, 8 | |
| 블랙 위도우 | ● ● ● ● ● | 상, 상, 상, 중, 중 | 15, 12, 15, 18, 10 | 소점프에서도 가능. 5번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 |
| 킬링 블레이드 | →→● | 중 | 30 | |
| 힐 나이프 | →● ● | 중, 중 | 22, 10 | 2번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고 전환 가능 |
| 알바트로스 | 일어서며 ● ● ● | 중, 중, 중 | 13, 16, 10 | ↘● ● ● 후에도 사용 가능(공격력은 15, 25, 10). 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능 |
| 백러시 | ↓(or ↓) ● ● ● ● | 하, 중, 중, 중 | 7(10), 10, 15, 25 | 4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고 전환 가능 |
| 백러시 니들 | ↓(or↓) ● ● ● ↓● | 하, 중, 중, 하 | 7(10), 10, 15, 15 | |
| 해머 힐 | →→● | 중 | 15 | |
| 헌팅 호크 | ↗● ● ● | 중, 중, 상 | 15, 8, 25 | |
| 윙 블레이드 | →★↓↘● | 중 | 25 | 히트시 체인지 가능 |
| 브레이크 블레이드 | ● ● ● | 상, 하, 중 | 15, 8, 25 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 트리플 스레트 | →● ● ● | 중, 상, 상 | 30, 15, 15 | |
| 스타라이트 블레이드 | ↗★● ↓● ● | 상, 하, 중 | 25, 8, 25 | 소점프 후 버튼 입력, 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 웨이브 니들 | 일어서며 ● ● ● | 상, 중, 하 | 12, 10, 10 | |
| 히트 디스트럭션 | 일어서며 ● ● ● ● | 상, 상, 중, 중 | 12, 15, 18, 10 | 4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능 |
| 허리케인 디스트럭션 | 일어서며 ● ● ● ● ● | 상, 상, 중, 상, 상 | 12, 15, 18, 15, 15 | |
| 패링 | 상대의 펀치공격에 맞춰 ←● | 흘리기 | | 백두산 전용 상, 중단 펀치 흘리기. ←● 로 플라밍고로 흘리기전환 가능 |
| 본 스팅거 | ↗● | 상 | 22 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 바틀 커트 | ←2 | 상 | 15 | |
| 스텝스 니들 | ←1 | 중 | 17 | |
| 플래싱 할버트 | 3+4 | 상, 상 | 12, 12 | 종료 후 ← or →로 플라밍고 전환 가능 |
| 레이스 해머 | 횡이동 중 1 | 중 | 8 | |
| 힐 랜스 | ←4 | 중 | 14 | |
| 힐 액스 | ↙4 | 중 | 17 | |
| 원투펀치 ➡ 버터플라이 킥 | 1 2 3 3 3 4 | 상, 상, 상, 상, 중, 상 | 5, 10, 15, 12, 12, 25 | 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능 |
| 원투펀치 ➡ 버터플라이 니들 | 1 2 3 3 3 ↓4 | 상, 상, 상, 상, 중, 하 | 5, 10, 15, 12, 12, 10 | 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능 |
| 원투펀치 ➡ 윙 블레이드 | 1 2 3 4 3 | 상, 상, 상, 하, 중 | 5, 10, 15, 8, 25 | 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능 |
| 원투펀치 ➡ 블랙 위도우 | 1 2 3 3 4 4 3 | 상, 상, 상, 상, 상, 중, 중 | 5, 10, 15, 12, 15, 18, 10 | 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능 |
| 원투펀치 ➡ 실버 맨티스 | 1 2 3 3 4 4 4 3 | 상, 상, 상, 상, 상, 중, 상, 상 | 5, 10, 15, 12, 15, 18, 15, 15 | 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능 |
| 기합 모으기 | 1+2+3+4 | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 스네이크 킥 | ↓(or ↓) 3 3 ↓3 | 하, 하, 하 | 12, 7, 7 | |
| 스네이크 블레이드 | ↓(or ↓) 3 3 3 | 하, 하, 중 | 12, 7, 15 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 트릭 스매쉬 | ↗★3 4 | 중, 상 | 25, 20 | 소점프 후 버튼 입력 |
| 트릭 니들 | ↗★3 ↓4 | 상, 하 | 25, 8 | 소점프 후 버튼 입력 |
| 실버 맨티스 | 3 3 4 4 4 3 | 상, 상, 상, 중, 상, 상 | 15, 12, 15, 18, 15, 15 | |
| 플레임 호크 | 일어서며 4 4 4 3 | 중, 중, 상, 상 | 13, 16, 15, 15 | ↘4 4 4 3 후에도 사용 가능(공격력은 15, 25, 15, 15) |
| 힐 익스플로전 | ↙3+4 | 가드 불능 | 40 | ←←로 캔슬가능, 플라밍고로 전환 |

## 플라밍고 자세

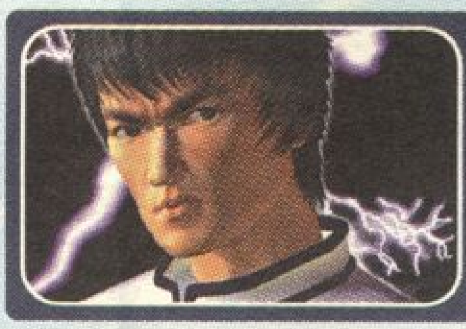
| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 플라밍고 | ←3 | 축이동 | | |
| 플라밍고 무브 | 플라밍고 중 → or ← or ↑ or ↓ | 축이동 | | |
| 힐 헌터 | 플라밍고 중 ←3 또는 ←←3 | 상 | 21 | |
| 힐 커너 | 플라밍고 중 3 | 중 | 15 | |
| 마하니들 | 플라밍고 중 ↓(or↙or↘) 3 | 하 | 7 | |
| 플라밍고 웨이브 니들 | 플라밍고 중 3 3 4 | 중, 중, 하 | 15, 15, 10 | |
| 플라밍고 디스트럭션 | 플라밍고 중 3 4 4 3 | 중, 상, 중, 중 | 15, 10, 18, 10 | 4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능 |
| 플라밍크 허리케인 | 플라밍고 중 3 4 4 4 3 | 중, 상, 중, 상, 상 | 15, 10, 18, 15, 15 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 해머 헤드 스로우 | 접근해서 1+3 | 1 | 30 | |
| 블루 샤크 스로우 | 접근해서 2+4 | 2 | 30 | |
| 포트 사이드 스로우 | 상대의 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4 | 1 | 40 | 던진 후 체인지 가능 |
| 스타보드 사이드 스로우 | 상대의 우측면으로 접근해서 1+3 or 2+4 | 2 | 40 | |
| 스타피시 스로우 | 배후에서 접근해서 1+3 or 2+4 | X | 50 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 상대 접근시 1+3 or 2+4 | | | 상대 위치에 따라 변화 |
| 스워드 피시 스로우 | 접근해서 1+3 | 1+2 | 30 | |
| 코브라 바이트 스로우 | 접근해서 →→2 | 2 | 30 | |
| 춤 브레이커 | 접근해서 →2+3 | 1+2 | 30 | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| 4 3 3 4 3 3 3 4 3 3 | 상 상 상 하 중 중 중 하 중 가드 불능 |
| 4 3 4 3 3 3 3 3 4 3 | 상 상 하 중 중 중 중 중 하 중 |



# 포레스트 로우

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원투펀치 | 1 2 | 상, 상 | 5, 12 | 레버 앞 입력시 공격력이 6, 12 |
| 스텝 인 미들킥 | ↘3 | 중 | 18 | |
| 썸머솔트 킥(대점프 타입) | ↓↑(or ↖or ↗) 4 | 중 | 제자리 28, 후방 25, 전방 30 | |
| 썸머솔트 킥(소점프 타입) | ↓↑(or ↖or ↗) 4 | 중 | 제자리 22, 후방 15, 전방 25 | 3 입력으로 좌 썸머로 연결(중단 25), 히트시 체인지 가능 |
| 스핀킥 콤보 | 4 3 4 | 상, 상, 상 | 16, 12, 12 | |
| 좌연권 | 1 1 1 1 1 | 상, 상, 상, 상, 상 | 5, 5, 5, 5, 5 | 4번째 공격까지 드래곤 너클 콤보로 전환 가능 |
| 드래곤 너클 콤보 | →2 2 2 | 상, 중, 상 | 6, 5, 10 | 2, 3번째 공격 딜레이 가능 |
| 드래곤 너클 콤보 | 2 2 | 상, 상 | 6, 10 | |
| 썸머솔트 드롭 | ↓↑(or ↖ or ↗ 3+4 | 중 | 30 | 다운된 상대에 히트시 20 |
| 드래곤 로우 | 앉으면서 3 | 하 | 8 | 3연 하이킥으로 연결 |
| 3연 하이킥 | 3 3 3 | 상, 상, 상 | 18, 10, 10 | |
| 페인트 미들킥 | 3연 하이킥 중 → | 중 | 15 | |
| 슬라이딩 | 앉은 상태에서 ↘↓↘3 | 하 | 17 | |
| 드래곤 썸머 | 4 ↑ 3 | 상, 중 | 16, 30 | |
| 드래곤 슬래쉬 | →→→3 | 중(가드 후 비틀거림) | 30 | |
| 드래곤 팽 | ↙1+2 | 가드 불능 | 100 | ↑↑ 입력으로 캔슬 |
| 시트 스핀킥 썸머 | 앉은 상태에서 3 4 | 하, 중 | 12, 21 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 드래곤 로우 레프트 썸머 | ↓4 3 | 하, 중 | 7, 21 | |
| 프론트킥 레프트 썸머 | ↘4 (or 일어나며 4) 3 | 중, 중 | 12, 21 | |
| 하이킥 라이트 썸머 | 3 4 | 상, 중 | 18, 21 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 쇼트 스트레이트 레프트 썸머 | ↓(or ↓) 2 3 | 특중, 중 | 8(10), 21 | |
| 드래곤 브레스 | ↓3 3 3 3 4 | 하, 상, 상, 상, 중 | 8, 10, 10, 10, 21 | 2, 3번째 공격 후에도 썸머 사용가능. 3, 4번째 공격 이후 썸머 히트시 체인지 가능. 2번째 공격 후 썸머 히트시 체인지 불가 |
| 점프 사이드킥 라이트 썸머 | ↑(or ↖ or ↗) 3 4 | 상, 중 | 25, 25 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 퀵 썸머솔트 킥 | 3+4 | 중 | 21 | 히트시 체인지 가능 |
| 더블 썸머솔트 킥 | 3+4 3 | 중, 중 | 21, 21 | |
| 더블 썸머솔트 킥 | ↑(or ↖or ↗) 4 3 | 중, 중 | 22, 25 | |
| 드래곤 테일 | ↙4 | 하 | 25 | |
| 로우킥 레프트 썸머 | 앉은 상태에서 4 3 | 하, 중 | 7, 21 | |
| 사이드킥 라이트 썸머 | 일어서며 3 4 | 상, 중 | 28, 25 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 드래곤 러시 | ←2 3 4 | 중, 하, 중 | 12, 8, 22 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 눈 찌르기 | 기합 모으기 중 1 | 상 | 10 | |
| 스러스트 로우 | 기합 모으기 중 1 3 | 상, 하 | 10, 7 | |
| 오버헤드 킥 | ↓3+4 | 중 | 25, 27 | ↓유지로 눕는다 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 엘보 드래곤 윕 | ↙⁙ ⁙ | 중, 중 | 15, 25 | 2번째 공격 후 ↓유지로 눕는다 |
| 촌경 | →⁙ ⁙ | 중 | 40 | 히트시 체인지 가능(캐릭터에 따라 특수한 태그 콤보 발동) |
| 페이크 | ↓↑(or ↖ or ↗) | 특수동작 | | |
| 썸머솔트 페이크 | ↓↑(or ↖ or ↗) ★⁙ | 25 | 히트시 체인지 가능 | |
| 드래곤 스톰 | ←⁙ ⁙ ⁙ | 상, 중, 중 | 12, 12, 15 | 2, 3번째 공격에 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 상, 중단 흘리기 | ←⁙ or ←⁙ | 흘리기 | | |
| 하단 흘리기 | ↙(or ↓) ⁙ or ↙(or ↓) ⁙ | 흘리기 | | |
| 페이크 스텝 | ←⁙ | 흘리기 | | 로우 전용 상, 중단 펀치 흘리기 |
| 페이크 스텝 블로우 | 페이크 스텝 중 ⁙ | 중 | 43 | |
| 트랩 레프트 블로우 | 페이크 스텝 성공 후 ⁙ | 중 | 12 | 반격기 |
| 트랩 라이트 블로우 | 페이크 스텝 성공 후 ⁙ | 상 | 12 | 반격기 |
| 트랩 라이트 로우킥 | 페이크 스텝 성공 후 ⁙ | 하 | 15 | 반격기 |
| 트랩 레프트 사이드킥 | 페이크 스텝 성공 후 ⁙ | 중 | 22 | 첫 공격 카운터, 차지발동 중 가드 데미지 |
| 기합 모으기 | ⁙ | 특수동작 | | |
| 더블 드래곤 | 횡이동 중 ⁙ | 중, 상 | 16, 22 | |
| 드래곤 백 블로우 | 뒤 돈 상태에서 ⁙ or ⁙ | 상 | 15 | 히트하면 상대가 뒤를 향한다 |
| 플래쉬 잽 | ↓↘→⁙ | 상 | 12 | 카운터 히트시 상대 다운. 좌연권 등 ⁙ 사용 기술로 연결 |
| 드래곤 어퍼컷 | 일어서며 ⁙ | 중 | 22 | 히트시 체인지 가능 |
| 드래곤 해머 | →⁙ | 중 | 23 | |
| 드래곤 저지먼트 | 횡이동 중 ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ | 중, 중, 중, 중 | 10, 7, 10, 27 | |
| 페이크 어퍼컷 | 페이크 스텝 중 ⁙ | 중 | 32 | 히트시 체인지 가능 |
| 페이크 로우 | 페이크 스텝 중 ⁙ | 하 | 10 | |
| 스텝 인 콤보 | ↘⁙ ⁙ ⁙ | 중, 하, 상 | 18, 10, 16 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 레이지 드래곤 | 접근해서 ⁙ | ⁙ | 7, 23 | |
| 자키 업 | 접근해서 ⁙ | ⁙ | 30 | |
| 절함 킥 | 상대의 좌측면으로 접근해서 ⁙ or ⁙ | ⁙ | 40 | |
| 드래곤 스템프 | 상대의 우측면으로 접근해서 ⁙ or ⁙ | ⁙ | 42 | |
| 드래곤 바이츠 | 배후에서 접근해서 ⁙ or ⁙ | X | 50 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 상대 접근시 ⁙ or ⁙ | ⁙ or ⁙ | | 상대 위치에 따라 변화 |
| 절함 펀치 | 접근해서 ↘⁙ | ⁙ | 30 | |
| 드래곤 폴 | 접근해서 ↘⁙ ⁙ ⁙ ⁙ | X | 35 | |
| 드래곤 니 | 접근해서 →→⁙ | ⁙ | 28 | 던지기 중에 체인지 가능 |
| 드래곤 다이브 | →⁙ | ⁙ | 30 | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| ↘⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ | 중 상 중 상 상 하 상 상 상 중 |
| ↘⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ↓⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ | 중 상 중 상 상 하 중 상 하 중 |
| ↘⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ↓⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ | 중 상 중 상 중 하 중 상 하 중 |
| ↘⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ | 중 상 중 상 중 하 상 상 상 중 |
| ↘⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ↓⁙ ⁙ ⁙ ⁙ ⁙ | 중 상 중 상 중 하 중 하 하 중 |



# 카자마 진

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원투펀치 | 1 2 | 상, 상 | 6, 10 | |
| 공참각 | →→→3 | 중(가드 후 비틀거림) | 30 | |
| 발꿈치 떨구기 | 일어서며 4 4 | 중, 중 | 13, 18 | |
| 섬광열권 | 1 1 2 | 상, 상, 중 | 6, 8, 18 | 3번째 공격 딜레이 가능 |
| 피쇄축 | 4 3 | 중 | 25 | |
| 풍신권 | →★↓↘2 | 상 | 25 | 히트시 체인지 가능 |
| 뇌신권 | →★↓↘1 | 중 | 29 | 클린 히트시 43 |
| 뇌신권 중단각 | →★↓↘1 3 | 중, 중 | 29, 20 | 클린 히트시 1번째 공격 43 |
| 뇌신권 하단각 | →★↓↘1 4 | 중, 하 | 29, 12 | 클린 히트시 1번째 공격 43 |
| 나락쓸기 | →★↓↘4 4 | 하, 중 | 15, 15 | 1번째 공격력은 18. 그 이후 나락쓸기에는 클린 히트가 있어 클린 히트한 22, 15 |
| 귀곡연권 | 1 2 2 | 상, 상, 상 | 6, 10, 18 | 3번째 공격 딜레이 가능 |
| 쌍각 | 일어서며 1 2 | 중, 중 | 10, 15 | 두 번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 왼 발꿈치 떨구기 | →→3 | 중 | 23 | |
| 귀신멸렬 | ←1+4 | 가드 불능 | 40 | |
| 진·귀신멸렬 | ←1+4 | 가드 불능 | 80 | |
| 나선환마각 | ↗4 4 4 4 | 상, 하, 하, 중 | 25, 15, 12, 25 | |
| 발꿈치 가르기 | ↘4 4 | 중, 중 | 10, 16 | |
| 마신권 | ←→2 | 중 | 18 | 1번째 공격 카운터 히트시 2, 3번째 공격을 선행 입력해 두면 3단 연속 히트한다. 상대는 3번째 공격을 레버 앞으로 하면 가드 가능 |
| 나찰문·일 | ←→2 1 2 | 중, 중, 중 | 18, 14, 24 | 2, 3번째 공격 딜레이 가능 |
| 나찰문·이 | ←→2 1 ↘2 | 중, 중, 중 | 18, 14, 15 | 2, 3번째 공격 딜레이 가능. 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 강할 | →2 | 중 | 18 | |
| 동발 | →→2 | 중 | 27 | |
| 귀팔문 | ↘1 2 | 중, 중 | 10, 16 | 1번째 공격이 막힌 경우 공격력은 12. 2번째 딜레이 가능. → 입력으로 캔슬 가능 |
| 이문쌍각 | 1 2 3 4 | 상, 상, 중, 중 | 6, 10, 25, 30 | |
| 이문쌍각·개 | 1 2 3 →4 | 상, 상, 중, 중 | 6, 10, 25, 10 | |
| 추돌 | 일어서며 2 | 중 | 18 | 히트시 체인지 가능 |
| 슬강 | →4 | 중 | 12 | |
| 귀풍문 | 1 2 4 | 상, 상, 중 | 6, 10, 12 | |
| 백로유무 | 1+4 2 4 | 특중, 상, 상, 중 | 5, 10, 10, 21 | |
| 백로하단각 | 1+4 2 ↓4 | 특중, 상, 상, 하 | 6, 10, 10, 14 | |
| 귀살 | 횡이동 2 | 중 | 16 | 히트시 체인지 가능 |
| 귀신 목 떨구기 | →3 | 상 | 30 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 안개차기 | | 상 | 30 | |
| 자운이단차기 | ↓ | 특중, 상 | 5, 20 | |
| 금강체 | ← | 특수 가드 | | 특수 가드 |
| 기합 모으기 | | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 상 , 중단 반격기 | ← or ← | 반격기 | | |
| 해골 깨기 | ↗(or ↑ or ↖) | 중 | 전방 34, 제자리 30, 후방 24 | |
| 파화타 ➡ 풍신 스텝 | ← ↘ | 중, 특수동작 | 15 | 특수 이동 중 로 풍신권, 로 뇌신권, 로 나락쓸기 발동 |
| 해골 치기 | ↙ | 중 | 24 | |
| 귀종류 | ← | 중 | 21 | |
| 강할 ➡ 승강 | → | 중, 중 | 18, 10 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 선축 | 접근해서 | | 10, 20 | |
| 번개 | 접근해서 | | 5, 8, 17 | |
| 천칭던지기 | 상대의 좌측면으로 접근해서 or | | 12, 19 | |
| 양건념 | 상대의 우측면으로 접근해서 or | | 40 | |
| 동반 | 배후에서 접근해서 or | X | 60 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 상대 접근시 or | or | | 상대 위치에 따라 변화 |
| 초박치기 | 접근해서 →→ | | 33 | |
| 얼티미트 태클 | ↓(or ↙) | | 5 | |
| 암운 | 태클 중 | or | 5, 5, 5, 5, 5 | |
| 완납십자고 | 태클 중 | 별도설명 | 25 | |
| 완납십자고 | 암운 3번째 공격 후 | 별도설명 | 5, 5, 5, 25 | |
| 노봉 | 접근해서 ↓↙← | | 35 | |
| 백산 | 접근해서 | | 35 | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| ← | 상 상 상 하 중 중 하상 상 중 중 |
| ← | 상 상 중 중 중 |
| ← | 상 상 상 하 중 중 하상 상 하상 |
| ← | 상 상 상 하 중 중 하상 상 중 하 |
| ← | 상 상 중 중 하 중 하 중 가드 불능 |
| →→★ | 상 상 상 상 중 중 하 상 중 중 |
| →→★ | 상 상 상 상 중 중 하 하 중 가드불능 |
| | 상 상 중 상 하상 상 중 중 중 |
| | 상 상 중 상 하상 상 중 중 중 |
| | 상 상 중 상 하상 상 중 중 하 |



# 폴 피닉스

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원투펀치 | 1 2 | 상, 상 | 5, 15 | 레버 앞 입력으로 공격력 6, 15 |
| PK 콤보 | 2 3 | 상, 상 | 12, 21 | |
| 퀵 PK 콤보 | 전진 중 2 3 | 상, 상 | 12, 20 | |
| PDK 콤보 | 2↓3 | 상, 하 | 12, 8 | |
| 퀵 PDK 콤보 | 전진 중 2↓3 | 상, 하 | 12, 10 | |
| 역 PDK 콤보 | 1 4 | 상, 하 | 5, 8 | |
| 쌍비천각 | ↗3 4 | 중, 중 | 17, 22 | |
| 붕권 | ↓↘→2 | 중 | 33 | 클린 히트시 49 |
| 낙엽 | 앉으며 4 2 | 하, 중 | 13, 20 | |
| 굴러 내려찍기 | →→4 | 중(가드 후 비틀거림) | 20 | |
| 암석깨기 | (상대 다운 중) 앉으면서 2 | (다운된 상대만 히트)다운공격 | 16 | |
| 삼보룡(상단) | →→3 4 4 | 중, 중, 상 | 20, 15, 25 | |
| 삼보룡(중단) | →→3 4 → (or ↘) 4 | 중, 중, 중 | 20, 15, 15 | |
| 삼보룡(하단) | →→3 4 ↓ (or ↙) 4 | 중, 중, 하 | 20, 15, 15 | |
| 기와깨기 | 앉으면서 1 | 중 | 15 | |
| 기와깨기 붕권 | 앉으면서 1 2 | 중, 중 | 15, 26 | |
| 기와깨기 낙엽 | 앉으면서 1 4 2 | 중, 하, 중 | 15, 15, 21 | |
| 엽앵 | 앉은 상태에서 ↘1 | 중 | 21 | |
| 엽앵붕권 | 앉은 상태에서 ↘1 2 | 중, 중 | 21, 25 | 2번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 20, 19 |
| 엽앵철기 | 앉은 상태에서 ↘1 1 | 중, 하 | 21, 21 | 2번째 공격 딜레이 가능, 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 질풍 | →➡2 | 중 | 15 | |
| 만성용왕권 | ⬅1+2 | 가드 불능 | 100 | |
| 썸머솔트 NG | ↓(60 프레임 동안) ↑ 2+3+4 | 중 | 25 | 자신도 15 데미지 |
| 부옥 | →1+4 | 중 | 20 | |
| 이질풍 | ↓↘→1 | 상 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 도끼 치기 | →1+2 | 중 | 27 | |
| 기합 모으기 | 1+2+3+4 | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 스윕 킥 | ↙3 | 하 | 12 | |
| 부초 | ↓↙⬅ | 특수동작 | | |
| 표질 | ↓↙←★2 | 중 | 18 | |
| 표와 | ↓↙←★1 | 중 | 15 | |
| 도선 | ↓↙←★3 | 하 | 12 | |
| 선앵 | ↓↙←★3 2 | 하, 중 | 12, 21 | |
| 선앵붕권 | ↓↙←★3 2 1 | 하, 중, 중 | 12, 21, 25 | 3번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 21 |
| 선앵철기 | ↓↙←★3 2 2 | 하, 중, 하 | 12, 21, 21 | 3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 상, 중단 반격기 | ←1+3 or ←2+4 | | | 반격기 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 부지화 | 횡이동 중 3 | 하 | 15 | 클린 히트시 22 |
| 선질풍 | 횡이동 중 1 | 상 | 23 | |
| 진월 | 일어서며 2 | 중 | 16 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원 한판 업어치기 | 접근해서 1+3 | 1 | 30 | |
| 팔 역십자 굳히기 | 접근해서 2+4 | 2 | 30 | |
| 팔 돌리기 | 상대의 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4 | 1 | 45 | |
| 발다리후리기 | 상대의 우측면으로 접근해서 2+4 or 1+3 | 2 | 40 | |
| 뒤 떨구기 | 배후에서 접근해서 1+3 or 2+4 | | 50 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 상대 접근시 1+3 or 2+4 | 1 or 2 | | 상대 위치에 따라 변화 |
| 배대되치기 | 접근해서 ←2+3 | 2 | 35 | |
| 이당 | 접근해서 →→1+2 | 1+2 | 35 | 던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능 |
| 풍아 | 접근해서 ↘1+2 | 1+2 | 35 | |
| 얼티미트 태클 | ↙1+2 | 1+2 | 5 | |
| 암운 | 태클 중 2 1 2 1 2 | 1 or 2 | 5, 5, 5, 5, 5 | |
| 암운 조르기 | 태클 중 2 ↓1 1★4 1 1+2 | | 5, 8, 8, 35 | |
| 완납십자고 | 태클 중 1+2 | 별도설명 | 25 | |
| 완납십자고 | 암운 3번째 공격 후 1+2 | 별도설명 | 5, 5, 5, 25 | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| 1 2 3 2 1 2 1 4 2 1 | 상 상 중 상 중 상 상 하 중 중 |
| 1 2 3 1 4 2 1 4 2 1 | 상 상 중 중 하 중 상 중 하 중 |
| 1 2 3 1 2 | 상 상 중 중 중 |



# 레이 우롱

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 눕기 | ↓(or ↓) 3+4 | 특수동작 | | |
| 도공각 | 상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때 3+4 | 중 | 21 | 히트시 체인지 가능 |
| 뛰어 일어나기 | 상대가 발 쪽에 있는 상태로 누워있을 때 3+4 | 중 | 20 | |
| 앙첨후소연무 | 상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때 3 4 | 하, 상 | 7(10), 21 | 1번째 공격만 하는 경우 10 |
| 뒤돌기 | ←(or ←) 3+4 | 특수동작 | | |
| 배신타 | 뒤돈 상태에서 1 | 상 | 12 | |
| 배신하소타 | 뒤돈 상태에서 ↓(or ↓) 1 | 하 | 8 | |
| 배신봉추 | 뒤돈 상태에서 2 | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 배신퇴 | 뒤돈 상태에서 RK | 중 | 15 | |
| 배인락 | 뒤돈 상태에서 LK+RK LK+RK LK+RK | 중, 중, 중 | 15, 15, 15 | 사용 후 뒤돈다 |
| 배신후소연무 | 뒤돈 상태에서 ↓(or ↓) RK RK | 하, 상 | 10(15), 35 | 1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환. 1번째 공격만 하는 경우 15 |
| 후소연무 | ↙RK RK | 하, 상 | 10, 25 | 1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환. 1번째 공격만 하는 경우 15 |
| 후소퇴 | ↙RK | 하 | 15 | 사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환 |
| 후소퇴 | 뒤돈 상태에서 ↓(or ↓) RK | 하 | 15 | 사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환 |
| 전신연포 | LP+RP LP | 상, 상 | 18, 18 | 사용 후 뒤돈다 |
| 선풍각 | LK RK or →(or →) LK RK | 중 | 30 | 선풍각 중 ↓ 입력으로 눕는다 |
| 선풍연각 | 선풍각 중 ↑ 입력 | 중, 중, 중 | 30, 30, 30 | 선풍연각 중 ↓ 입력으로 눕는다 |
| 용성하단각 | →★LP RP LP RP LK | 중, 중, 중, 중, 하 | 10, 8, 8, 8, 15 | 2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8 |
| 용성중단각 | →★LP RP LP RP RK | 중, 중, 중, 중, 중 | 10, 8, 8, 8, 15 | 2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8 |
| 랑아요진격 | →★RK LP RP LK RK | 중, 중, 중, 상, 중 | 15, 12, 5, 17, 20 | |
| 랑아호존산 | →★RK LP RP LK ↓RK | 중, 중, 중, 상, 하 | 15, 12, 5, 17, 10 | |
| 요진격 | →★LK RK | 상, 중 | 35, 20 | |
| 호존산 | →★LK ↓RK | 상, 하 | 35, 10 | |
| 허환각 | LK LK | 상, 하 | 28, 20 | 사용 후 뒤돈다 |
| 뇌광하단각 | →RK RP LP RP LK | 상, 중, 중, 중, 하 | 30, 12, 12, 8, 15 | 3, 4번째 공격에 딜레이 가능 |
| 뇌광중단각 | →RK RP LP RP RK | 상, 중, 중, 중, 중 | 30, 12, 12, 8, 15 | 3번째 공격에 딜레이 가능. 5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 학형 전환 |
| 호류퇴 | RK LK | 중 | 25 | 사용 후 엎드린다 |
| 종조아 | →★RP LP RP LP | 상, 상, 중, 중 | 3번째 공격 25, 4번째 공격 30, 가드해체 | 1번째 공격이 히트한 경우 LP로 뇌광중(하)단각 3번째 공격으로 연결 가능 |
| 비수조 | ←RP+RK | 특수동작 | | |
| 봉황선풍각 | 비수조 중 RK | 가드 불능 | 90 | |
| 응조연각 | 비수조 중 LK LK LK LK | 중, 중, 중, 중 | 15, 15, 15, 15 | 봉황선풍각으로 연결 |
| 복침호류퇴 | 상대가 발쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때 RK LK | 중 | 18 | 사용 후 엎드린다 |
| 복침소퇴 | 상대가 발쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때 LK RK | 하 | 10 | 사용 후 눕는다. 공격 중 RK 입력으로 후소연무 발동. 1번째 공격 클린 히트시 15 |
| 눕기에서 엎드리기 | 누워있을 때 ↓LP | 특수동작 | | 엎드린다 |
| 엎드리기에서 눕기 | 엎드려 있을 때 RP | 특수동작 | | 눕는다 |
| 뇌광도각 | →→→LK | 중 | 30 | 가드 후 주춤거림 |
| 복침활 | 상대가 머리 쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때 RK LK | 하 | 15 | 사용 후 눕는다 |
| 권참연각 | RK RK LK LK | 하, 하, 중 | 7, 7, 35 | 사용 후 엎드린다 |
| 연미락 | ↖ or ↗ RP | 중 | 15 | |
| 배신연미락 | 뒤돈 상태에서 ↖ or ↗ RP | 중 | 15 | |
| 석두 | ←LP+RP | 중 | 30 | |
| 취보 | →LK+RK or 상대 펀치 공격에 맞춰 →LK+RK | 흘리기(특수동작) | | 레이 전용 상, 중단 펀치 흘리기 |
| 엎드리기 | ↓LP+RP | 특수동작 | | |
| 취보퇴 | 취보 중 LK+RK | 하 | 15 | |
| 취허격 | 취보 중 LP | 중 | 25 | → 입력으로 취보 전환 |
| 전신붕추 | LP+RP RP | 중 | 18, 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 기합 모으기 | LP+RP+LK+RK | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 하단 흘리기 | ↙(or ↓) LP+LK or ↙(or ↓) RP+RK | 흘리기 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 취연권 | 횡이동 중 or 취보 중 | 중, 상 | | → 입력으로 취보 전환 |
| 허음 | 취보 중 | 특수동작 | | 체력회복 |
| 사쌍권 | → | 상, 상 | 13, 10 | → 입력으로 학형 전환, ↓ or ↑ 입력으로 표형 전환 |
| 사장권 | 횡이동 중 | 상 | 18 | → 입력으로 호형 전환, ↓ or ↑ 입력으로 용형 전환 |
| 취호격 | ← | 상 | 24 | → 입력으로 취보 전환 |
| 횡이동 ➡ 배인락 | 횡이동 중 | 중 | 15 | 단발 |
| 비수조 ➡ 선풍연각 | 비수조 중 ← | 중 | 30 | ↑로 3회 연결, 킥 중 ↓로 눕는다. 용조연각에서도 가능. |

## 오형권 전환

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 사형 | 횡이동 중 or → | 특수동작 | | 사형 전환 |
| 용성1단 ➡ 사형 | →★ ↑ or ↓ | 중, 특수동작 | 10 | 사형 전환 |
| 용성2단 ➡ 용형 | →★ ↑ or ↓ | 중, 중, 특수동작 | 10, 8 | 용형 전환 |
| 용성3단 ➡ 표형 | →★ ↑ or ↓ | 중, 중, 중, 특수동작 | 10, 8, 8 | 표형 전환 |
| 용성4단 ➡ 호형 | →★ ↑ or ↓ | 중, 중, 중, 중, 특수동작 | 10, 8, 8, 8 | 호형 전환 |
| 뇌광중단각 ➡ 학형 | → ↑ or ↓ | 상, 중, 중, 중, 중, 특수동작 | 30, 12, 12, 8, 15 | 학형 전환 |

## 오형권 사형

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 사돌연격 | 사형 중 | 중, 하, 하 | 15, 10, 15 | 3번째 공격 딜레이 가능. 1, 2번째 공격 후 → 입력으로 호형 전환. 3번째 공격 후 → 입력으로 표형 전환 |
| 사무 | 사형 중 | 상, 상, 상, 상, 상, 상 | 13, 10, 8, 6, 5, 5 | |
| 병취 | 사형 중 | 던지기 | 33 | 병취 후 입력으로 체력회복 ➡ 취보로 전환, 로 푼다 |
| 권참각 | 사형 중 | 중 | 30 | 사용후 엎드린다. |
| 사미 | 사형 중 | 하 | 11 | |
| 사형 ➡ 용형 | 사형 중 ↑ | 특수동작 | | 용형으로 전환한다 |
| 사형 ➡ 표형 | 사형 중 ↓ | 특수동작 | | 표형으로 전환한다 |

## 오형권 용형

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 용포 | 용형 중 | 중 | 20 | → 입력으로 호형 전환 |
| 병취 | 용형 중 | 중, 던지기 | 33 | 병취 후 입력으로 체력회복 ➡ 취보전환, 로 푼다 |
| 용아 | 용형 중 | 중 | 25 | → 입력으로 호형 전환 |
| 용미 | 용형 중 | 상, 하 | 28, 20 | |
| 용아연격 | 용형 중 | 상, 중, 중, 상 | 15, 12, 5, 17 | |
| 용형 ➡ 랑아요진격 | 용형 중 | 상, 중, 중, 상, 중 | 15, 12, 5, 17, 20 | |
| 용형 ➡ 랑아호존산 | 용형 중 ↓ | 상, 중, 중, 상, 하 | 15, 12, 5, 17, 10 | |
| 용형 ➡ 호형 | 용형 중 ↑ | 특수동작 | | 호형으로 전환한다 |
| 용형 ➡ 사형 | 용형 중 ↓ | 특수동작 | | 사형으로 전환한다 |

## 오형권 표형

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 표수 | 표형 중 | 중 | 25 | 가드되면 종조아 2번째 공격으로 파생 |
| 표쌍조 | 표형 중 | 하, 상 | 10, 28 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 표소퇴 | 표형 중 | 하 | 18 | 가드 or 히트시 ← 입력으로 비수조 전환 |
| 표형 ➡ 뇌광중단각 | 표형 중 | 상, 중, 중, 중, 중 | 26, 12, 12, 8, 15 | 5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 학형 전환 |
| 표형 ➡ 뇌광하단각 | 표형 중 | 상, 중, 중, 중, 하 | 26, 12, 12, 8, 15 | |
| 표형 ➡ 사형 | 표형 중 ↑ | 특수동작 | | 사형으로 전환한다 |
| 표형 ➡ 학형 | 표형 중 ↓ | 특수동작 | | 학형으로 전환한다 |
| 하단 흘리기 | 표형 중 → | | | 흘리기 |

## 오형권 호형

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 서호조 | 호형 중 | 중 | 25 | |
| 동호조 | 호형 중 | 중 | 26 | |
| 호소퇴 | 호형 중 | 하 | 20 | |
| 호선각 | 호형 중 | 상 | 32 | |
| 호선각 ➡ 용성중단각 | 호형 중 | 상, 중, 중, 중, 중, 중 | 32, 8, 8, 8, 8, 15 | 3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8. 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능 |
| 호선각 ➡ 용성하단각 | 호형 중 | 상, 중, 중, 중, 중, 하 | 32, 8, 8, 8, 8, 15 | 3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8. 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능. |
| 호형 ➡ 사형 | 호형 중 ↑ | 특수동작 | | 사형으로 전환한다 |
| 호형 ➡ 용형 | 호형 중 ↓ | 특수동작 | | 용형으로 전환한다 |
| 상중단 흘리기 | 호형 중 → | | | 흘리기 |

## 오형권 학형

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 학돌 | 학형 중 | 중 | 27 | |
| 학익 | 학형 중 | 상 | 30 | |
| 학조 | 학형 중 | 하 | 20 | |
| 도학연격 | 학형 중 | 중, 하, 중, 중 | 2번째 공격부터 딜레이 가능 | |
| 학형 ➡ 표형 | 학형 중 ↑ | 특수동작 | | 표형으로 전환한다 |
| 학형 ➡ 사형 | 학형 중 ↓ | 특수동작 | | 사형으로 전환한다 |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 비공각 | 접근해서 | | 30 | 던지는 중 체인지 가능 |
| 옷깃 조르기 | 접근해서 | | 30 | |
| 회신도 | 상대의 좌측면으로 접근해서 or | | 40 | |
| 섬광난무각 | 상대의 우측면으로 접근해서 or | | 5, 10, 25 | |
| 밀어 넘어뜨리기 | 배후에서 접근해서 or | X | 50 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 상대 접근시 or | or | | 상대 위치에 따라 변화 |
| 걸어 넘어뜨리기 | 접근해서 →→ | | 33 | |
| 도락주 | ↗ | | 35 | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| | 상 상 하 중 중 중 상 중 중 상 |
| | 상 상 하 중 중 중 상 중 하 상 |
| | 상 상 하 중 중 중 하 하 중 |



# 건잭(GUN JACK)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 헬 프레스 | ↘ | 중 | 20 | |
| 스프링 해머펀치 | 다운 중 ↓ | 중 | 12 | 블러드 팡으로 연결가능 |
| 머신건 너클 | ↙ | 하, 하, 하, 하, 하, 중 | 15, 15, 15, 15, 15, 40 | |
| 머신건 너클PJ | ↓↙ | 하, 하, 하, 중 | 18, 25, 25, 40 | |
| 스트레이트 ➡ 엘보 ➡ 어퍼 | | 상, 중, 중 | 12, 15, 20 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 해머 콤보 | | 상, 상, 중 | 18, 15, 18 | |
| 더블 해머 | or 일어서며 | 중, 중 | 21, 22 or 21, 17 | |
| 스윙 L 너클 | 앉은 상태에서 전진 중 | 중, 중, 중 | 15, 12, 15 | |
| 스윙 R 너클 | 앉은 상태에서 전진 중 | 중, 중, 중 | 15, 10, 15 | |
| 메가톤펀치 | ←↙↓↘ | 중 | 33 | 클린 히트시 49 |
| 파워 시저스 | →→( or → or →) | 중 | 17 | |
| 히프프레스 | ↗ | 중 | 26 | |
| 와일드 스윙 | ↓↘ | 중, 중, 중, 상 | 12, 15, 15, 30 | |
| 기가톤 펀치 | ←↙↓↘→(이후에 레버 1회전) | 가드 불능 | 20, 40, 60, 80, 199 | |
| 블러드 팡 | 제자리 앉기 or 히프프레스 後 | 하, 하, 하, 하 | 10, 10, 10, 10 | |
| 블러드 팡 | 제자리 앉기 or 히프프레스 後 | 하, 하, 하, 하 | 10, 10, 10, 10 | |
| 제자리 앉기 | ↓ | 특수동작 | | |
| 해머 러시 로우 | ↓ ↓ | 하, 하, 중, 중, 하 | 10, 8, 12, 12, 8 | |
| 해머 러시 미들 | ↓ ↘ | 하, 하, 중, 중, 중 | 10, 8, 12, 12, 15 | |
| 해머 러시 하이 | ↓ → | 하, 하, 중, 중, 상 | 10, 8, 12, 12, 12 | |
| 해머 러시 로우 | ↓↘ ↓ | 중, 중, 하 | 15, 12, 8 | 해머 러시 로우의 바리에이션 |
| 해머 러시 미들 | ↓↘ ↘ | 중, 중, 중 | 15, 12, 15 | 해머 러시 미들의 바리에이션 |
| 해머 러시 하이 | ↓↘ → | 중, 중, 상 | 15, 12, 12 | 해머 러시 하이의 바리에이션 |
| 해머 러시 로우 | ↓↘ ↓ | 중, 하 | 10, 8 | 해머 러시 로우의 바리에이션 |
| 해머 러시 미들 | ↓↘ ↓ | 중, 중 | 15, 10 | 해머 러시 미들의 바리에이션 스윙R너클의 3번째 공격으로 전환 가능 |
| 해머 러시 하이 | ↓↘ ↓ | 중, 상 | 10, 12 | 해머 러시 하이의 바리에이션 |
| 브라보 너클 | ↓ | 중 | 45 | 히트시 체인지 가능 |
| 시저스 멜트다운 | →(or →) | 중, 하 | 17, 15 | |
| 시저스 메가톤 | →(or →) ↘ | 중, 중 | 17, 25 | |
| 멜트다운 | 앉은 상태에서 ↘ | 하 | 21 | |
| 앉기 & 히프프레스 | 제자리 앉기 중 | 중 | 35 | |
| 메가톤 스위프 | ←↙↓↘ | 하 | 25 | |
| 메가톤 스트라이크 | 앉은 상태에서 | 하, 중 | 10, 25 | |
| 바이올런스 어퍼 | 일어서며 | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 코자크 콤보 | ↙ | 하, 하, 하, 하, 하, 하 | 18, 12, 10, 12, 12, 12 | |
| 어퍼 러시 | ↘ | 중, 중, 중, 중 | 10, 15, 10, 15 | |
| 익스플로더 | ←↙↓↘→↘ | 중 | 22 | 히트시 체인지 가능 |
| 다크니스 커터 | → | 가드 불능 | 101 | |
| 헤드 슬라이딩 | →(or →) | 중(후반은 하단) | 25 | |
| 다이브보머 | ( 로 비상거리 증가) | 가드 불능 | 60 | 거리에 따라 데미지 증가( 60, 70, 80) |
| 라이트닝 핸드 | ↘ | 하 | 12 | |

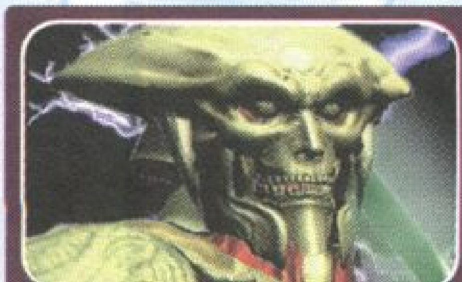
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 체르노 | 앉은 상태에서 | 하 | 21 | |
| 기합 모으기 | | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 피뿟건 | ← | 상, 상, 상, 상, 상 | 7, 5, 5, 5, 21 | |
| 피뿟건 어설트 | ← | 중 | 27 | |
| 피뿟건 스나이프 | 횡이동 중 | 상 | 22 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 지조 크러시 | 접근해서 | | 35 | |
| 리프트 업슬램 | 접근해서 | | 30 | |
| 사이드 리프트 스로우 | 상대 좌측면으로 접근해서 or | | 40 | 던지기 중 체인지 가능 |
| 행잉 넥 스로우 | 상대 우측면으로 접근해서 or | | 40 | |
| 스파이널 크래쉬 | 상대 배후에서 접근해서 | | 30, 40 | |
| 데스슈트 | 상대 배후에서 접근해서 | | 70 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 or | or | | 상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다 |
| 파일 드라이버 | 접근해서 ↙→ | | 58 | |
| 백 브레이커 | 접근해서 ↓↙← | | 45 | |
| 피라미드 드라이버 | 접근해서 ↓↘→ | | 40 | |
| 캐터펄트 스로우 | 접근해서 ↘ | | 30 | |
| 캐터펄트 스로우 플러스 | 접근해서 ↘ ↘ | | 30 | |
| 퍼니쉬먼트 드롭 | 접근해서 ↗ | | 30 | |
| 퍼니쉬먼트 메가톤 | 접근해서 ↗ ↓↘ | X | 33 | 클린 히트 시 49, 히트 직전에 ←로 가드 가능 |
| 슬로핑 다운 | 접근해서 ↙ | | 32 | |
| 조 브레이커 | 접근해서 →→ | | 35 | |
| 헬프레스 | ↘ | | 25 | 정면에서 접근한 경우에만 성공 |
| 페이스배셔 | 헬프레스 성공 후 | | 10 | |
| 건 봄 | 상대가 앉아있을 때 접근해서 ↓ or ↓ | | 40 | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| ↓ | 하 하 하 중 중 중 중 중 중 중 |
| ↓ ↓ | 하 하 하 중 중 중 중 중 하 중 |
| ↗ | 상 중 하 하 하 중 중 중 중 중 |
| ↗ ↓ | 상 중 하 하 하 중 중 중 하 중 |



# 요시미츠(YOSHIMITSU)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 인법양염 | →→ | 중 | 30 | |
| 인법초처 | 인법양염 중 | 상 | 40 | |
| 인법만갈 | ← | 상, 상, 상, 상, 상, 상 | 10, 10, 10, 10, 10, 10 | |
| 인법만살 | ↙ | 하, 하, 하, 하, 하 | 12, 7, 7, 5, 5 | |
| 삼산화 | | 상, 상, 상 | 20, 20, 21 | |
| 인법만차 | ↗ | 중 | 10 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 취설(눈보라) | →→⁘ | 중 | 20 | |
| 도목축 | 인법만삼 중 →⁘ | 중 | 12 | |
| 참곡검 | ↙⁘ | 가드 불능 | 10 | |
| 절명검 | ←←⁘ | 가드 불능 | 90 | |
| 번개 | ⁘ ⁘ | 상, 중 | 30, 30 | |
| 이슬치우기 | 앉아 전진 시작시 ⁘ | 하 | 12 | |
| PK 콤보 | ⁘ ⁘ | 상, 상 | 12, 21 | |
| PDK 콤보 | ⁘↓⁘ | 상, 하 | 12, 8 | |
| 만자앉기 | ↓⁘ | | | |
| 천각 | 만자앉기 중 레버 중립 | 체력 회복 | | 체력을 한번에 5씩 회복한다 |
| 비공검 | 전방 대점프 시작시 ⁘ | 비공습검 준비동작 | | |
| 비공습검 | 비공검 중↓ | 가드 불능 | 25 | 비공시간에 의해 공격력이 점차 25, 30, 40으로 강해짐 |
| 선풍검 | ←←⁘★⁘ | 가드 불능 | 30 | 절명검 동작이 시작하면 곧 레버를 중립에 놓고 ⁘를 누른다 |
| 인법만극 | ↙⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 중, 중, 중, 중, 중, 중 | 10, 10, 12, 12, 14, 15 | |
| 불혹 | →→⁘ | 가드 불능 | 100 | |
| 극·불혹 | →→⁘→→ | 가드 불능 | 100 | |
| 혹 | →→⁘★ | 불혹 캔슬 | | 등을 돌리고 서게 된다 |
| 불우 | ↓⁘ | 가드 불능(자살기) | 60 | |
| 일향포 | ⁘ ⁘ | 중 | 30 | 히트시 체인지 가능 |
| 화륜 | ←⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 축이동 | | 체력소모기(8씩 소모됨) |
| 천각무공무 | 천각 중 ← or → | 워프기술 | | 워프 |
| 연옥검 | ↗⁘★↙ | 가드 불능 | 15 | 레버를 놓으면 벤다. 15, 23, 27, 43, 65, 107, 한걸음 걸을 때마다 공격력이 올라감 |
| 화염 | 앉은 상태에서 ↙←⁘ | 가드 불능 | 20 | |
| 초치포 | →→⁘ ⁘ ⁘ | 중, 상, 중 | 30, 40, 30 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 만이권·일 | →⁘ | 상 | 12 | 히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨 |
| 만이권·이 | 뒤돈 상태에서 ⁘ | 상 | 15 | 히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨 |
| 천각만국 | 만자앉기 중 ⁘ | 중 | 10 | |
| 천각일향포 | 만자앉기 중 ⁘ | 중 | 30 | 히트시 체인지 가능 |
| 진전 | →⁘↙⁘ … | 상, 중… | 12, 10, 12, 12, 14, 15 | |
| 탄가르기 | →→⁘ ⁘ | 중, 가드 불능 | 20, 18 | |
| 귀계 | ↘⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 중, 상, 상, 중 | 15, 12, 12, 24 | 딜레이 가능 |
| 자전 | ↘⁘ ⁘ | 중, 상 | 15, 12 | |
| 지뢰인 | ⁘(↓로 취소 가능) | 가드 불능 | 20 | |
| 만이도차기 | ↑(or ↖or ↗)⁘ | 중 | 앞 25, 위 25, 뒤 17 | |
| 인법양염·이 | →→⁘ | 중 | 22 | |
| 어령꺾기 | 인법양염·이 중⁘ or 무상 중 ⁘ | 던지기 | | 체력을 흡수하여 자신을 회복 |
| 어령되돌리기 | 인법양염·이 중→⁘ or 무상 중→⁘ | 던지기 | | 체력을 깎아 상대방 회복 |
| 지뢰달리기 | 지뢰인 중 →→ or ←← | 가드 불능 | 15, 15, 15 | |
| 뛰어서 지뢰 | 지뢰인 중 ↖ or ↑ or ↗ | 가드 불능 | 25 | |
| 자전극 | ↘⁘ ⁘↙⁘ ⁘… | 중, 상, 중… | 15, 12, 10, 10, 12, 12, 14, 15 | |
| 허공습검 | ↗⁘← | 가드 불능 | 35 | |
| 농차 | ↓↘→⁘ | 가드 불능 | 15, 28 | |
| 독모으기 | ←⁘ | 특수동작 | | |
| 독무 | 독모으기 중 아무 버튼 | 가드 불능 | 35 | |
| 만혈앵 | ↓⁘←⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 가드 불능 | 3, 3, 3, 3, 3 | |
| 요시미츠 블레이드 | ←⁘ | 가드 불능 | 25 | |
| 황천달리기 | →→⁘ | 중 | 18 | 카운터 히트시 ↓⁘로 앉는다(카운트 히트시는 던지기가 된다) |
| 스윕킥 | ↓★↙⁘ | 하 | 12 | |
| 무상 | 횡이동 중 ⁘ | 특수동작 | | |
| 전생 | 무상 중 → | 가드 불능 | 10 | |
| 지전포 | 지뢰인 중⁘ | 중 | 30 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 동섬화 | 만차 중 ← | 특중 | 2 | 만차로부터 파생(만갈) |
| 강섬화 | 동섬화 중 | 중 | 20 | 만차로부터 파생(만차) |
| 은섬화 | 동섬화 중 | 특중 | 15 | 만차로부터 파생(뒤로 구르기) |
| 금섬화 | 은섬화 중 ↙ | 가드 불능 | 15 | 만차로부터 파생(연옥검) |
| 기합 모으기 | | 특수동작 | | 1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지 |
| 지뢰인 ➡ 만자앉기 | 지뢰인 중 ↓ | 특수동작 | | |
| 위를 보며 다운 중 ➡ 만자앉기 | 위를 보며 다운 중 | 특수동작 | | |
| 만차 ➡ 일향포 | ↗ | 중, 중 | 10, 30 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 유섬 | 횡이동 중 | 상 | 21 | |
| 일륜파기 | ↓ | 가드 불능 | 12 | 클린 히트시 18 |
| 부·선풍검 | ↙ | 특수동작 | | |
| 합장 | 횡이동 중 | 중 | 21 | |
| 아시로 | 횡이동 중 | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 두개 | 지뢰인 중 | 중 | 22 | |
| 발레리나 킥 ➡ 일향포 | , ↓ | 상, 중 | 30, 30 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 스텝인 어퍼 | ↘ | 중 | 13 | 히트시 체인지 가능 |
| 만화륜 | ← | 상, 축이동 | 10 | 인법만갈의 몇타째라도 로 전환 가능 |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 쌍파 | 접근해서 | | 30 | |
| 물방울 | 접근해서 | | 30 | |
| 지옥차 | 상대의 좌측면으로 접근해서 or | | 15, 25 | |
| 꼭두각시춤 | 상대의 우측면으로 접근해서 or | | 15, 25 | |
| 인법풍진 | 상대 배후로 접근해서 or | | 70 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 or | | | 상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다 |
| 인법 들어메치기 | ↓↙← | | 50 | |
| 하단 흘리기 | ↙(or ↓) or ↙(or ↓) | | | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| | 상 중 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능 |
| | 상 중 중 상 중 중 중 중 가드 불능 가드 불능 |
| | 상 상 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능 |
| | 상 중 중 상 상 하 상 중 |
| | 상 상 중 상 상 상 상 중 |



# 카자마 준(KAJAMA JUN)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 수연경 | | 상, 중 | 4, 15 | |
| 귀신죽이기 | →(5프레임) | 중 | 15 | ↓로 캔슬 가능, 히트시 체인지 가능 |
| 진공 걸어차기 | | 하, 하, 하 | 14, 14, 14 | 태산백로로 이어진다 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 걸어차기 류운추 | | 하, 하, 하, 중 | 14, 14, 15, 25 | |
| 류운추 | | 중, 중 | 15, 21 | 다운된 상대에게도 맞는다(그럴 경우 공격력은 20) |
| 수경 아래차기 | | 상, 하 | 4, 7 | |
| 창연경 | | 상, 중 | 4, 10 | |
| 백로유무 | | 특중, 상, 상, 중 | 7, 10, 10, 25 | |
| 안개차기 | →(5프레임) | 상 | 25 | |
| 시운 이단차기 | ↓ | 하, 상 | 5, 20 | |
| 귀신떨구기 | →(5프레임) | 중, 중, 가드 불능 | 30, 40, 40 | 레버를 계속 입력하면 3회전, 1 ➡ 3회전 중에 레버를 떼면 킥 |
| 걸어차기 백로유무 | | 하, 특중, 상, 상, 중 | 14, 7, 10, 10, 25 | |
| 수연시운 | | 상, 중, 하, 상 | 4, 15, 15, 20 | |
| 태산백로 | | 특중, 상, 상, 상 | 7, 10, 10, 12 | 수연충퇴 or 수연시운으로 이어진다 |
| 수연충퇴 | | 상, 중, 중 | 4, 15, 14 | 루프한다. 차연경 or 수경 걸어차기로 이어진다 |
| 수경 걸어차기 | | 상, 하, 하, 하 | 4, 14, 14, 14 | |
| 안개장권 | →(5프레임) | 중 | 15 | |
| 용차차기 | ← | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 용차차기 걸어차기 | ← | 중, 하, 하, 하 | 20, 14, 14, 14 | 첫 번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 용차차기 귀신죽이기 | ← | 중, 중 | 20, 15 | 1, 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 태산백로 걸어차기 | | 특중, 상, 상, 상, 하, 하, 하 | 7, 10, 10, 12, 14, 14, 14 | 루프 |
| 백로하단각 | ↓ | 특중, 상, 상, 하 | 7, 10, 10, 20 | |
| 향월 | 일어서며 or 일어서며 ← | 중 | 22 | ← 는 뒤로의 이동량이 크다. 데미지는 18, 히트시 체인지 가능 |
| 창창장 | ↙ | 중 | 16 | 히트시 체인지 가능 |
| 류운이단차기 | 앉는 중 or 일어서며 | 중, 중, 중, 중 | 10, 10, 10, 10 | |
| 연추 | ← or 횡이동 중 | 중 | 8 | |
| 연추 ➡ 채화 | ← or 횡이동 중 | 중, 중 | 8, 15 | |
| 연추 ➡ 이슬장권 | ← or 횡이동 중 | 중, 중 | 8, 15 | 이슬장권에서 연계로 전환 가능 |
| 연추 ➡ 이슬걸어차기 | ← or 횡이동 중 | | 8, 15 | 이슬걸어차기에서 연계로 전환 가능 |
| 후속퇴 | | 상 | 21 | 기술 발동시 흘림효과 있음 |
| 스미레 | ← | 하 | 16 | 카운트 히트한 경우 던지기로 전환 |
| 미아비 | 앉은 상태에서 ↘ | 하 | 12 | |
| 쯔바키 | 횡이동 중 | 상 | 18 | |
| 이슬장타 | → | 중 | 25 | |
| 시경 | 일어서며 | 중 | 19 | |
| 압경 | | 중 | 22 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 팔십자굳히기 | 접근해서 | | 30 | |
| 뱀돌리기 | 접근해서 | | 30 | |
| 거미얽기 | 상대 좌측면으로 접근해서 or | | 40 | |
| 풍차 | 상대 우측면으로 접근해서 or | | 40 | |
| 종깨기 | 상대 배후로 접근해서 or | | 45 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 or | | 상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다 | |
| 벚꽃 | 접근해서 ← | | 40 | |
| 백산 | 접근해서 ↘ | | 35 | |
| 상·중단반격기 | 상대의 공격에 맞추어 ← or ← | | | |
| 제비꽃베기 | ← (카운터 히트시) | | 22 | |

## 10단콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| (일어서며) | 중 상 중 상 중 하 중 하 중 중 |
| (일어서며) | 중 상 중 상 중 하 상 상 하 상 |



# 니나 윌리암즈(NINA WILLIAMS)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원투펀치 | ◎ ◎ | 상, 상 | 4, 10 | ◎로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레버 앞 입력시 공격력이 5, 10 |
| 쌍장파 | →◎ or →→◎ or 일어서는 중에 ◎ | 중 | 20(30)20 | 클린 히트시 공격력 30(→→◎는 클린 히트하지 않는다) |
| 트리플 스매쉬 | ◎(↘◎), ◎ ◎ | 상(중), 상, 상 | 4, 10(15), 15 | ↘◎로 시작할 경우 2번째 공격력이 15 |
| 더블 스매쉬 | ◎ ◎ | 상, 상 | 10, 15 | |
| PK 콤보 | ◎ ◎ | 상, 상 | 10, 20 | |
| PDK 콤보 | ◎↓◎ | 상, 하 | 10, 10 | |
| 니일 킥 | ↓↘→◎ (or →→◎) | 중 | 20 | 클린 히트시 30, 가드되거나 맞추지 못했을 때 5의 데미지를 입게 된다 |
| 플래쉬 콤보 | ↘◎ ◎ ◎ | 중, 상, 상 | 10, 10, 6 | |
| 래피드킥 콤보 | ↘◎ ◎ ◎◎ | 중, 상, 상, 상 | 10, 6, 8, 15 | |
| 어퍼스트 레이트 | ↘◎ ◎ | 중, 상 | 10, 15 | 마지막에 ◎로 트리플 스매쉬로 파생된다 |
| 헌팅킥 콤보 | ↗◎ ◎ ◎ | 상, 하, 상 | 20, 10, 14 | |
| 레이브릭 | ↓◎★◎ or 앉은 상태에서 ◎★◎ | 특중, 중 | 5, 10 | |
| 본커터 | →→→◎ | 중 | 20 | 상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 헤협으로 파생된다 |
| 헌팅 스완 | ↙◎(↑↑로 캔슬) | 가드 불능 | 95 | |
| 레프트 하이 & 라이트 하이킥 | ◎ ◎ | 상, 상 | 25, 15 | |
| 시트 스핀 & 라이트 하이킥 | ↓◎ ★ ◎ or ↓◎ ★ ◎ | 하, 상 | 12, 15 | |
| 제일 크래쉬 | ◎(↘◎), ◎↓◎ ◎ | 상(중), 상, 하, 상 | 4, 10(15), 10, 15 | ↘◎로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다 |
| 세메터리 크래쉬 | ◎(↘◎), ◎↓◎ ◎ | 상(중), 상, 하, 중 | 4, 10(15), 10, 10 | ↘◎로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다. 4번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 연격쌍장파 | ◎(↘◎), ◎◎ ◎→◎ | 상(중), 상, 상, 상, 중 | 4, 10(15), 6, 6, 20 | ↘◎로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다 |
| 연격쌍장파 | ◎(↘◎), ◎→◎ | 상(중), 상, 중 | 4, 10(15), 20 | 연격쌍장파의 바리에이션 |
| 레그 브레이크 콤보 | ↓(or ↓)◎↓◎ | 하, 하 | 12, 7 | |
| 디바인 캐논 | ↓↙◎ or ↙◎ | 중 | 25 | 히트시 체인지 가능 |
| 슬라이서 | ↙◎ | 하 | 7 | |
| 디바인 캐논 콤보 | ↙◎◎ | 하, 중 | 7, 21 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 사이드스텝 스타브 | ↙◎ | 중 | 20 | 클린 히트시 공격력 30 |
| 스파이크 콤보 & 라이트 하이킥 | ◎ ◎ ◎ | 상, 하, 상 | 25, 10, 15 | |
| 스파이크 콤보 & 라이트 어퍼 | ◎ ◎◎ | 상, 하, 중 | 25, 10, 10 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 스파이크 콤보 & 라이트 로우킥 | ◎ ◎ ↓◎ | 상, 하, 하 | 25, 10, 7 | |
| 크릭어택 콤보 | ↘◎ ◎ ◎◎ | 중, 상, 상, 하 | 10, 12, 6, 8 | ↘◎ ◎ 중 ↑ or ↓로 횡이동 |
| 크릭어택 & 레프트 로우킥 | ↘◎ ◎↓◎ | 중, 상, 하 | 10, 12, 10 | ↘◎ ◎ 중 ↑ or ↓로 횡이동. 4번째 공격에서 ◎ 나 ◎로 전환 가능. 4번째 공격인 ◎ 가 히트되면 체인지 가능 |
| 크릭어택 & 레프트 하이킥 | ↘◎ ◎ ◎ | 중, 상, 상 | 10, 12, 20 | ↘◎ ◎ ◎ 중 ↑or ↓로 횡이동 |
| 크릭어택 & 라이트 하이킥 | ↘◎ ◎ ◎ | 중, 상, 상 | 10, 12, 15 | 딜레이 가능. ↘◎ ◎ 중 ↑ or ↓로 횡이동 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 쉐이크 쇼트 | 횡이동 중 1 | 중 | 15 | |
| 리프트 쇼트 | 횡이동 중 2 | 중 | 15 | |
| 래피드 콤보 & 레프트 로우킥 | ↘3 3 3 3 | 중, 상, 상, 하 | 10, 6, 8, 10 | |
| 래피드콤보 & 쌍장파 | ↘3 3 3 2 1→1+2 | 중, 상, 상, 상, 상, 중 | 10, 6, 8, 10, 6, 20 | |
| 재밍 콤보 & 라이트 어퍼 | 4 3 2 | 상, 하, 중 | 15, 15, 10 | 레버 앞 입력시 16, 15, 10. 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 재밍 콤보 & 라이트 로우킥 | 4 3↓4 | 상, 하, 하 | 15, 15, 7 | 레버 앞 입력시 16, 15, 7 |
| 재밍 콤보 & 라이트 하이킥 | 4 3 4 | 상, 하, 상 | 15, 15, 15 | 레버 앞 입력시 16, 15, 15 |
| 랜딩 킥 & 라이트 어퍼 | ↗★↓3 2 | 하, 중 | 25, 10 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 랜딩 킥 & 레프트 미들킥 | ↗★↓3 3 | 하, 중 | 25, 15 | |
| 랜딩 킥 & 라이트 하이킥 | ↗★↓3 4 | 하, 상 | 25, 15 | |
| 레프트 미들 & 라이트 하이킥 | ↘3 4 | 중, 상 | 10, 15 | |
| 후로즌 킥 | ↓(or ↓)2 4 | 특중, 중 | 8(10), 15 | |
| 스파크 콤보 | 1(↘1), 2 1 4 | 상(중), 상, 상, 하 | 4, 10(15), 6, 8 | ↘1로 사용한 경우 2번째 공격 공격력은 15 |
| 라이트 로우킥 & 백 스핀촙 | ↓(or ↓)4 1 | 하, 상 | 10(7), 10 | 딜레이 가능, 백 스핀촙 중 ↑ or ↓로 촙을 캔슬하고 횡이동 가능 |
| 라이트 하이킥 & 레프트 스핀 로우킥 | 4 3 | 상, 하 | 15, 15 | 레버 앞 입력시 16, 15 |
| 레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼 | ↓(or ↓)3 2 | 하, 중 | 12, 10 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| PDK 콤보 & 라이트 어퍼 | 2↓3 2 | 상, 하, 중 | 10, 10, 10 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| PDK 콤보 & 라이트 하이킥 | 2↓3 4 | 상, 하, 상 | 10, 10, 15 | |
| 킬링 블레이드 | ←1 | 상 | 15 | |
| 어썰트 콤보 | ↘3 1 2→1+2 | 중, 상, 상, 중 | 10, 10, 6, 20 | |
| 턱베기 | ↓↘2 | 중 | 25 | 히트시 체인지 가능 |
| 엠프레스 휠 | 상대 다운 중 ↘ or ↓ 3+4 | 다운공격 | 16 | 밟기가 되지 않을 때에는 공격력 10 |
| 펄킥 | →→3 or ↓↘→3 | 중 | 25 | |
| 레그 스윕 | ↓↘4 | 하 | 15 | |
| 따귀 | ←2 | 상 | 15 | |
| 왕복따귀 | ←2 2 | 상, 상 | 15, 18 | 2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨 |
| 수면깎기 | 횡이동 중 4 | 하 | 10 | |
| 턱찌르기 | →→2 | 상 | 21 | 상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨 |
| 고속 턱찌르기 | →→2 | 상 | 15 | 상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨 |
| 헬프핸드 | ↙1 | 중 | 10 | |
| 목꺾아치기 | →→1 | 상 | 14 | 클린 히트시 21 |
| 나선쌍파 | 횡이동 중 1+2 | 중 | 20 | 클린 히트시 30 |
| 데빌키스 | ↓↘→↙2+3 | 상단 가드 불능 | 0 | 히트되면 상대 비틀거림 |
| 기합 모으기 | 1+2+3+4 | 특수동작 | 1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지 | |
| 스파이더 니 | 일어서며 3 | 중 | 15 | 히트시 1+2로 팔걸어 굳히기로 |
| 레이헨즈 | ↘1+2 | 중, 중 | 6, 8 | |
| 더블 쇼트 | 횡이동 중 1 2 | 중, 중 | 15, 15 | |
| 쉐이크 쇼트 ➡ 장악 스텝 | 횡이동 중 1 → | 중 | 15 | |
| 쉐이크 쇼트 ➡ 스웨이 | 횡이동 중 1 ← | 중 | 15 | |
| PK 러시 1 | 2 3 3 2 | 상, 상, 하, 중 | 10, 20, 10, 10 | 4번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| PK 러시 2 | 2 3 3 4 | 상, 상, 하, 상 | 10, 20, 10, 15 | |
| PK 러시 3 | 2 3 3↓4 | 상, 상, 하, 하 | 10, 20, 10, 7 | |
| PK 러시 4 | 2 3 4 | 상, 상, 상 | 10, 20, 15 | |
| 원투스파이크 콤보 1 | 1 2 3 3 2 | 상, 상, 상, 하, 중 | 4, 10, 20, 10, 10 | 레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 10. 5번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 원투스파이크 콤보 2 | 1 2 3 3 4 | 상, 상, 상, 하, 상 | 4, 10, 20, 10, 15 | 레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 15. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 원투스파이크 콤보 3 | ↓ | 상, 상, 상, 하, 하 | 4, 10, 20, 10, 7 | 레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 7 |
| 원투레프트 하이 & 라이트 하이 | | 상, 상, 상, 상 | 4, 10, 20, 15 | 레버 앞 입력시 5, 10, 20, 15 |
| 크릭 러시 1 | ↘ | 중, 상, 상, 하, 중 | 10, 12, 20, 10, 10 | 5번재 공격 히트시 체인지 가능 |
| 크릭 러시 2 | ↘ | 중, 상, 상, 하, 상 | 10, 12, 20, 10, 15 | |
| 크릭 러시 3 | ↘ ↓ | 중, 상, 상, 하, 하 | 10, 12, 20, 10, 7 | |
| 크릭 러시 4 | ↘ | 중, 상, 상, 상 | 10, 12, 20, 15 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 사방던지기 | 접근해서 | | 30 | |
| 거반 | 접근해서 | | 30 | |
| 거반 팔꿈치치기 | 접근해서 | | 35 | |
| 거반 팔꿈치치고 굳히기 | 거반팔꿈치치기 중 | 미정 | 10 | |
| 무릎십자고 | 상대의 좌측면으로 접근해서 or | | 40 | |
| 끌어돌리기 | 상대의 우측면으로 접근해서 or | | 40 | 던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능 |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 or | or | | 상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다 |
| 전방회전 역삼각조르기 | 상대 배후로 접근해서 or | | 60 | |
| 반격기 | 상대의 공격에 맞추어 ← or ← | | | |
| 하단 흘리기 | ↙(or ↓) or ↙(or ↓) | | | |
| 끌어안고 팔꿈치치기 | 접근해서 ↘↘ | | 33 | |
| 목잡아 던지기 | 접근해서 ↗ | | 40 | 던지기 중 체인지 가능 |
| 장악 | 접근해서↓↘→ | | 15 | |
| 목십자굳히기 | 장악 중 | | 30 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5 |
| 입역협고 | 장악 중 | | 20 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지5 |
| 이산응우교 | 입역협고 중 | | 25 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20 |
| 사역협교 | 입역협고 중 | | 25 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20 |
| 완사복고 | 장악 중 | | 15, 15 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5 |
| 수념안고 | 완사복고 중 | | 35 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5 |
| 고열완십자고 | 완사복고 중 | | 45 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5 |
| 해협 | 접근해서↓↘→ | | 15 | |
| 아킬레스건 굳히기 | 해협 중 | | 20 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18 |
| 점프 아킬레스건 굳히기 | →→→ | | 20, 20 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18 |
| 무릎십자 굳히기 | 아킬레스건 굳히기 중 | | 35 | |
| 회전 아킬레스건 굳히기 | 아킬레스건 굳히기 중 | | 45 | |
| 앞구르며 팔십자굳히기 | 해협 중 | | 35 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18 |
| 실각 | 접근해서 ↓↙← | | 15 | |
| 만세고 | 실각 중 | | 28 | |
| 고열완십자고 | 만세고 중 | | 45 | |
| 수념안고 | 만세고 중 | | 35 | |
| 입역협고 | 실각 중 | | 20 | |
| 이문응우교 | 입역협고 중 | | 25 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20 |
| 사역협고 | 입역협고 중 | | 25 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20 |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| (or ↘) | 상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 상 상 |
| (or ↘) | 상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 하 중 |
| (or ↘) | 상(중) 중 상 상 상 상 하 하 중 하 중 |



# 안나 윌리암즈(ANNA WILLIAMS)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원투펀치 | LP RP | 상, 상 | 4, 10 | LK로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레버 앞 입력시 공격력 5, 10 |
| 쌍장파 | →→(LP+RP or 일어서면서 LP+RP or →LP+RP | 중 | 20(30)20 | 클린 히트시 30(→→LP+RP)의 데미지는 5로 클린 히트하지 않는다) |
| 트리플 스매쉬 | LP (↘LP) RP RK | 상(중), 상, 상 | 4, 10(10), 15 | ↘LP로 시작할 경우 2번째 공격력이 15 |
| 더블 스매쉬 | RP RK | 상, 상 | 10, 15 | |
| PK 콤보 | RP LK | 상, 상 | 10, 20 | |
| PDK 콤보 | RP ↓LK | 상, 하 | 10, 10 | |
| 니일 킥 | ↓↘→RK (or →→RK) | 중 | 20(30) | 클린 히트시 30 |
| 플래쉬 콤보 | ↘LK LP LP | 중, 상, 상 | 10, 10, 6 | 4번째 공격에 RK로 하단 킥으로 연결가능. 데미지 8 |
| 래피드킥 콤보 | ↘LK LK LK RK | 중, 상, 상, 상 | 10, 6, 8, 15 | |
| 어퍼 스트레이트 | ↘LP RP | 중, 상 | 10, 15 | 마지막에 RK로 트리플 스매쉬로 파생한다 |
| 헌팅킥 콤보 | ↗(↑) RK LK RK | 상, 하, 상 | 20, 10, 14 | 3번째에 RK 입력 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능 |
| 레이브킥 | ↓LP★RK or 앉은 상태에서 LP★RK | 특중, 중 | 5, 10 | |
| 본커터 | →→→LK (or ↗LK) | 중 | 13 | ↗LK만 상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해협으로 파생 |
| 헌팅 스완 | ↙LP+RP (↑↑로 캔슬) | 가드 불능 | 95 | |
| 레프트 하이 & 라이트 하이킥 | LK RK | 상, 상 | 25, 15 | |
| 시트 스핀 & 라이트 하이킥 | ↓LK★RK or ↓LK★RK | 하, 상 | 12, 15 | |
| 크리어택 콤보 | ↘LK RP LP RK | 중, 상, 상, 하 | 10, 12, 6, 8 | |
| 크리어택 & 레프트 로우킥 | ↘LK RP ↓LK | 중, 상, 하 | 10, 12, 10 | |
| 크리어택 & 레프트 하이킥 | ↘LK RP LK | 중, 상, 상 | 10, 12, 20 | |
| 크리어택 & 라이트 하이킥 | ↘LK RP RK | 중, 상, 상 | 10, 12, 15 | 3번째 공격에 딜레이 가능 |
| 레프트 미들 & 라이트 하이킥 | ↘LK RK | 중, 상 | 10, 15 | |
| 후로즌 킥 | ↓(or ↓) RP RK | 특중, 중 | 8(10), 15 | |
| 스파크 콤보 | LP (↘LP), RP LP ←↙ RK | 상(중), 상, 상, 하 | 4, 10(15), 6, 8 | ↘LP로 시작한 경우 2번째 공격의 공격력 15 |
| 라이트 로우킥 & 백 스핀[후] | ↓(or ↓) RK LP | 특중, 상 | 10(7), 10 | 딜레이 가능. 백 스핀[후] 중 ↑ or ↓로 [후]을 캔슬하고 횡이동 가능 |
| 라이트 하이킥 & 레프트 스핀 로우킥 | RK LK | 상, 하 | 15, 15 | 레버 앞 입력시 16, 15 |
| 레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼 | ↓(or ↓) LK RP | 하, 중 | 12, 10 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 엠프레스 힐 | 상대 다운 중 ↘ or ↓ LK+RK | 하, 다운공격 | 16 | |
| 따귀 | ←RP | 상 | 15 | |
| 왕복따귀 | ←RP RP | 상, 상 | 15, 18 | 2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨 |
| 퀵 썸머솔트킥 | ↑(↖ or ↗) RK | 중 | 21(13, 22) | 히트시 체인지 가능 |
| 썸머솔트킥 | ↓↑(↖ or ↗) RK | 중 | 28(25, 35) | |
| 크로스컷트소우 | ← LP LP LP | 상, 상, 중 | 10, 10, 13 | |
| 콜드 블레이드 | 앉은 상태에서 전진 시작시 RP | 하 | 18 | |
| 라이트핸드 스터브 | 앉은 상태에서 →RP | 중 | 18 | 히트 발생 전에 중단 흘리기 효과 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 캣 스러스트 | 앉은 상태에서 →1 | 중 | 27 | |
| 블러디 시저스 | ↓1+2 | 가드 불능 | 50 | |
| 블러디 카오스 | 횡이동 중 1+2 | 중, 중 | 8, 21 | |
| 카오스 테일 | 횡이동 중 2 | 하 | 12 | |
| 엑스큐셔너 | →→2 | 상 | 21 | |
| 리프트 쇼트 | 일어서며 2 | 중 | 15 | |
| 가드풀기 | ↘1+2 | 가드 불능 | 0 | |
| 트위스팅 러시 콤보 1 | 1 (or ↘1), 2 1 4 2 3 | 상, 상, 상, 상, 상, 상 | 4, 10(15), 6, 15, 12, 17 | ↘1로 시작시 첫 번째 공격은 중단이 된다. 5타 2후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능 |
| 트위스팅 러시 콤보 2 | 1 (or ↘1), 2 1 4 2 ↗3 | 상, 상, 상, 상, 상, 상 | 4, 10(15), 6, 15, 12, 13 | ↘1로 시작시 1타가 중단이 됨. 5타 2 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능 |
| 트위스팅 러시 콤보 3 | 1 (or ↘1), 2 1 4 2 4 | 상, 상, 상, 상, 상, 하 | 4, 10(15), 6, 15, 12, 21 | ↘1로 시작시 1타가 중단이 됨. 5타 2 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능 |
| 트위스팅 라운드 콤보 A | ↘3 1 4 2 3 | 중, 상, 상, 상, 상 | 10, 10, 15, 12, 17 | 4타째의 2 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능 |
| 트위스팅 라운드 콤보 B | ↘3 1 4 2↗3 | 중, 상, 상, 상, 상 | 10, 10, 15, 12, 13 | 4타째의 2 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능 |
| 트위스팅 라운드 콤보 C | ↘3 1 4 2 4 | 중, 상, 상, 상, 하 | 10, 10, 15, 12, 21 | 4타째의 2 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능 |
| 카오스 저지먼트 | ←4 | 특수자세 | | 하단기에 반응하여 피킹 힐 발동 (또는 4로 발동), 던지기에 반응하여 산람이 발동 |
| 피킹 힐 | 카오스 저지먼트 중 4 | 중 | 21 | |
| 역 PDK 콤보 | 1 4 | 상, 하 | 4, 8 | |
| 백 점프 | ↖3+4 | 특수이동 | | |
| 기합 모으기 | 1+2+3+4 | | | 1번째 공격이 카운터가 됨 차지 발동 중에는 가드 불능 |
| 아가페이트애로우 | ↓↘→1 | 상 | 22 | |
| 라이트닝 스크류 | ↘4 | 하 | 10 | |
| 스캄캣 레인 | ↙1 | 중 | 22 | |
| 페이탈 어택 컴비네이션 | ↗1 3 | 상, 중 | 13, 18 | |
| 슬라이스 쇼트 | 횡이동 중 3 | 상 | 24 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 사방던지기 | 접근해서 1+3 | 1 | 30 | |
| 거반 | 접근해서 2+4 | 2 | 30 | |
| 조이고 무릎치기 | 상대의 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4 | 1 | 40 | |
| 목감아 떨어뜨리기 | 상대 우측면으로 접근해서 1+3 or 2+4 | 2 | 38 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 1+3 or 2+4 | | | 상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다 |
| 전방 회전 역삼각조르기 | 뒤에서 접근해서 1+3 or 2+4 | | 60 | |
| 반격기 | 상대의 공격에 맞추어 ←1+3 or ←2+4 | | | |
| 끌어안고 팔꿈치치기 | 접근해서 ↘↘ 1 | 1+2 | 33 | |
| 목잡어 던지기 | 접근해서 ↗1+2 | 1+2 | 40 | 던지기 중 체인지 버튼으로 체인지 가능 |
| 장악 | 접근해서↓↘→1+2 | 2 | 15 | |
| 목십자굳히기 | 장악 중 3 4 3 1+2 | 1+2 | 30 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5 |
| 입역협고 | 장악 중 1 3 2 1 | 1 | 20 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5 |
| 이산응우교 | 입역협고 중 3 1 4 1+2 1+2 | 1+2 | 25 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20 |
| 사역협교 | 입역협고 중 2 1 3 4 1+2 | 2 | 25 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 빗장던지기 | 압박하고 중 | | 30 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20 |
| 완사립십자고 | 장악 중 | | | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5 |
| 완사이십자고 | 완사립십자고 중 | | 35 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 10 |
| 전방회전완락 | 완사립십자고 중 | | 32 | 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 10 |

## 10타콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| (or ↘) | 상(중) 중 상 상 상 상 상 하 상 상 상 상 |



# 간류 (GANRYU)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 염마장타 | → | 모두 상단 | 12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5, | |
| 염마장타 | | 모두 상단 | 12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5, | |
| 스프링 해머펀치 | 다운 중 ↓ | 중 | 12 | |
| 사고케이크 | ↓ | 중 | 50 | |
| 간류콤보 | | 상, 상, 중 | 18, 15, 18 | |
| 맹수치기 | | 중 | 21 | |
| 맹수어퍼 | 일어서며 | 중 | 21 | |
| 맹수해머 | or 일어서며 | 중, 중 | 21, 22 or 21, 17 | |
| 목따콤보 | 앉아 전진 중 | 중, 중, 중 | 9, 12, 12 | |
| 목따콤보 | 앉아 전진 중 | 중, 중, 중 | 15, 12, 12 | |
| 메가톤장타 | ←↙↓↘ | 중 | 40 | |
| 허리꺾기 시저스 | →→(or →) | 중 | 17 | |
| 히프프레스 | ↗ | 중 | 26 | |
| 돌격 콤보 | ↓↘ | 중, 중, 중, 상 | 12, 15, 15, 30 | |
| 가부키장타 | ↓ ... | 특중, 하, 하… | 15, 15, 10… | 무한하게 장타를 할 수 있다 |
| 번개장타 | ↘ | 하 | 12 | |
| 극악치기 | ← | 가드 불능 | 90 | ↓로 정강이깨기로 변경가능 (이 정강이깨기는 횡이동으로 이동) |
| 스모 러시 (상단) | ↓ → | 하, 하, 중, 중, 상 | 10, 8, 12, 12, 12 | |
| 스모 러시 (중단) | ↓ ↘ | 하, 하, 중, 중, 중 | 10, 8, 12, 12, 15 | |
| 스모 러시 (하단) | ↓ ↓ | 하, 하, 중, 중, 하 | 10, 8, 12, 12, 8 | |
| 펀치 엘보 | → | 상, 중 | 14, 12 | |
| 오른 어퍼 ➡ 염마장타 | ↘ | 중, 상, 상, 상 | 15, 10, 10, 8 | 이후에 5번째 공격부터 염마장타로 연결된(모두 상단 데미지 8) |
| 밥상뒤집기 | 앉은 상태에서 | 하 | 21 | |
| 승천장타 | ←↙↓↘ | 중 | 30 | 히트시 체인지 가능 |
| 제자리 앉기 | | 특수동작 | | |
| 게타구리(다리걸고 팔잡아당기기) | ↘ | 하 | 17 | |
| 부치카마시(세게 때리기) | → | 중 | 28 | |
| 시오마키(소금 뿌리기) | ← | 중 | 15 | 히트시 체인지 가능 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 사나이장타 | 횡이동 중 | 상 | 30 | |
| 극악장타 | 극악치기 중 | 중 | 12 | |
| 밀어보내기 | ↓ or 횡이동 중 | 중 | 22 | 뒤에서 히트된 경우 밀어 내던지기로 전환 |
| 사나이 돌격장타 | 제자리 앉기 중 or 히프프레스 후 | 중 | 27 | |
| 사나이 하단쓸기 | 제자리 앉기 중 or 히프프레스 후 or 스프링해머펀치 후 | 하 | 12 | 클린 히트시 18 |
| 정강이깨기 | 제자리 앉기 중 ↓ or 히프프레스 후 ↓ or 스프링해머펀치 후 ↓ | 특수동작 | | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 잡아넘기기 | 접근해서 | | 30 | |
| 체락 | 접근해서 | | 28 | |
| 위로 던지기 | 상대의 좌측면으로 접근해서 or | | 40 | 던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능 |
| 외소고 | 상대의 우측면으로 접근해서 or | | 40 | 던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능 |
| 거꾸로 떨구기 | 상대 배후로 접근해서 or | | 40 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 or | | | 상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다 |
| 턱깨기 | 접근해서 → | | 35 | |
| 팔쌍 날리기 | 상대의 펀치공격에 맞추어 ← or ← | | | 팔쌍던지기 발동 후 추가 로 밀어 내던지기로 연결 |
| 밀어보내던지기 | 팔쌍 날리기 중 or 뒤에서 접근해서 ↓ or 횡이동 중 | | 22 | |

## 10단콤보

간류는 10단콤보 없음



# 린 샤오유

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 가추장 | ↙ | 중 | 25 | 클린 히트시 37. 카운트 히트 후 도발 1이 나간다. |
| 작연수 | | 상, 상 | 4, 7 | 레버 앞 입력시 공격력 6, 7 |
| 작연포 | ↓ | 상, 중 | 4, 10 | 레버 앞 입력시 공격력 5, 10 |
| 왼 흘리기 ➡ 뒤돌기 | ← | 중 | 10 | 히트할 때에만 뒤를 돈다. ← 의 경우는 히트해도 정면 |
| 오른 흘리기 ➡ 뒤돌기 | ↙ | 중 | 10 | 히트할 때에만 뒤를 돈다. ← 의 경우는 히트해도 정면 |
| 상보장권 | | 중 | 10 | |
| 상보장권 ➡ 뒤보기 | ↘ | 중 | 10 | |
| 비배장 | ↑ | 중 | 5 | |
| 비배장 ➡ 정면보기 | ↑ | 중 | 5 | |
| 전벽 | ↑ | 중 | 5, 8 | |
| 전벽가횡 | ↑ | 중 | 5, 8, 12 | |
| 전벽가횡 가추장 | ↑ | 중 | 5, 8, 12, 25 | |
| 비배장보 | ↑ | 중 | 5, 8 | |
| 오용반타 | ↓ | 중 | 7, 7, 7 | |
| 오용반타 ➡ 용황세 | ↓ | 중 | 7, 7, 7 | |
| 주의배장 ➡ 뒤돌기 | | 상, 중 | 8, 10 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 주익배장 | ↘ | 상, 중 | 8, 10 | |
| 탕건 ➡ 뒤돌기 | 일어서며 | 중 | 12 | |
| 도타연난 | ↘ | 중 | 15 | |
| 삽보도장 | 앉은 상태에서 ↘ | 특중 | 10, 15 | |
| 삽보도장 1타 ➡ 뒤돌아 앉기 | 앉은 상태에서 ↘ ↘ | 특중 | 10 | |
| 활면각 | → | 상 | 25 | |
| 이합퇴 | →→ | 중 | 13 | |
| 소퇴배신격 | 앉은 중 | 하, 상, 상, 중 | 8, 6, 6, 12 | 4번째 공격에 딜레이 가능. 4번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 부신등퇴 | →→ | 중 | 25 | |
| 전선소퇴 | 앉은 상태에서 ↘ | 하, 하 | 6, 10 | 첫 번째 공격에서 멈추면 봉황세가 된다 |
| 창공포 | 일어서며 | 중 | 14 | |
| 고월섬 | ↗ | 중 | 25 | |
| 파보 | ← | 특수이동 | | |
| 파보맹호장 | 파보 중 | 중 | 25/30/35 | 걷는 거리에 따라 데미지가 변한다. 클린 히트시 (37/45/52) |
| 파보쇄벽 | 파보 중 | 가드 불능 | 40/50/80 | 걷는 거리에 따라 데미지가 변한다 |
| 탕건 | 일어서며 → | 중 | 12 | 정면보기가 된다 |
| 쌍벽장 | →→ | 중, 중 | 12, 27 | |
| 부인각 | ↙ | 하 | 10 | |
| 천상십자황 | →→ | 중 | 25 | |
| 암각 | ↙ | 가드 풀기 | | |
| 옆 구르기 횡이동 | → | 특수이동 | | 상대 우측으로 이동한다 |
| 앞 구르기 횡이동 | → | 특수이동 | | 상대 좌측으로 이동한다 |
| 회전 횡이동 | | 특수이동 | | 화면 안쪽으로 이동한다 |
| 회전 횡이동 | ↓ | 특수이동 | | 화면 바깥으로 이동한다 |
| 앉아 돌기 | 앉은 상태에서 | 특수이동 | | |
| 도발 1 | | 특수이동 | | |
| 도발 2 | | 특수이동 | | 데미지는 없지만 히트는 있다 |
| 기합 모으기 | | 특수이동 | | 첫 번째가 카운트가 된다. 발동 중 가드 데미지 |
| 격벽장 | | 중 | 24 | |
| 봉황쌍연퇴 | ← | 상, 상 | 13, 15 | ←의 경우 정면으로 돌아서 착지한다 |
| 도타연장 | ↘ | 중, 중 | 8, 12 | 히트시 체인지 가능 |
| 뒤돌기 | ← | | | |
| 등돌기 ➡ 배신격 | 뒤돌기 중 | 상, 상, 중 | 10, 10, 15 | 3번째 공격에 딜레이 가능. 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 등돌기 ➡ 호미각 | 등돌기 중 | 중 | 16 | 히트시 체인지 가능 |
| 등돌기 ➡ 배신하단각 | 등돌기 중 ↓ | 하 | 15 | |
| 등돌기 ➡ 배신하단각 ➡ 정면보기 | 등돌기 중 ↓ | 하 | 15 | |
| 등돌기 ➡ 뒤구르기 ➡도궁각 | 등돌기 중 → | 중 | 25 | |
| 등돌기 ➡ 도계석 | 등돌기 중 →→ | 중 | 20 | |
| 등돌기 ➡ 봉황세 | 등돌기 중 ↓ | 특수이동 | | |
| 등돌기 ➡ 뒤구르기 | 등돌기 중 → | 특수이동 | | |
| 등돌기 ➡ 회전 횡이동 | 등돌기 중 | 특수이동 | | 화면 안쪽으로 이동 |
| 등돌기 ➡ 회전 횡이동 | 등돌기 중 ↓ | 특수이동 | | 화면 바깥쪽으로 이동 |
| 등돌기 ➡ 암각 | 등돌기 중 ↓ | 가드풀기 | | |
| 봉황세 | ↓ or ↓( | | | |
| 봉황세 ➡ 좌도령 | 봉황세 중 | 중 | 7 | |
| 봉황세 ➡ 우도령 | 봉황세 중 | 중 | 12 | |
| 봉황세 ➡ 궁보반주 · 빠른 것 | ↓ or 자세 변환시 바로 | 중 | 14 | 기술은 빨리 나오지만 경직시간은 길다. 히트시 체인지 가능 |
| 봉황세 ➡ 궁보반주 · 느린 것 | 봉황자세 중 | 중 | 16 | 기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 약간 짧다. 히트시 체인지 가능 |
| 봉황세 ➡ 궁보반주 · 아주 느린 것 | 봉황자세 중 ↓ | 중 | 25 | 기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 짧다. 히트시 체인지 가능 |
| 봉황세 ➡ 하조 | 봉황자세 중 | 하 | 15 | |
| 봉황세 ➡ 봉황연조 | 봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗ | 중, 상 | 15, 23 | |
| 봉황세 ➡ 봉황연퇴 | 봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗ | 중, 중 | 15, 25 | |

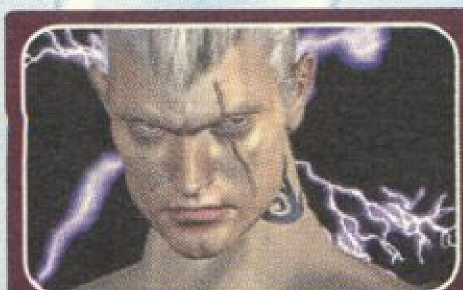
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 봉황세 ➡ 소퇴 | 봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗ 착지시 | 하 | 19 | |
| 봉황세 ➡ 봉황선각 | 봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗★ | 중 | 30 | 히트 후 상대가 뒤를 본다 |
| 봉황세 ➡ 중단차기 | 봉황세 중 | 중 | 23 | |
| 봉황세 ➡ 중단차기 ➡ 뒤돌기 | 봉황세 중 ← | 중 | 23 | |
| 봉황세 ➡ 부채차기 | 봉황세 중 | 하 | 15 | |
| 봉황세 ➡ 부채차기 ➡ 옆구르기 | 봉황세 중 ↑ | 하 | 15 | 화면 안쪽으로 옆구르기 |
| 봉황세 ➡ 부채차기 ➡ 옆구르기 | 봉황세 중 ↓ | 하 | 15 | 화면 바깥쪽으로 옆구르기 |
| 봉황세 ➡ 전선소퇴 | 봉황세 중 → | 하, 하 | 7, 10 | |
| 봉황세 ➡ 등공파각 | 봉황세 중 ↑ | 중, 중 | 8, 12 | 등공파각의 ↑ 로 뒤를 향한다 |
| 봉황세 ➡ 봉황익퇴 | 봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗★ | 중 | 25 | |
| 봉황세 ➡ 엎드리기 | 봉황세 중 ↓ | 특수동작 | | |
| 봉황세 ➡ 점프 | 봉황세 중 ↑ | 특수동작 | | |
| 봉황세 ➡ 뒤돌기 | 봉황세 중 → | 특수동작 | | |
| 봉황세 ➡ 앞구르기 | 봉황세 중 → | 특수동작 | | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 요시도파 | 접근해서 | | 10, 20 | |
| 유수락 | 접근해서 | | 30 | |
| 선모 | 상대의 좌측면에서 접근해서 or | | 45 | |
| 리선모 | 상대의 우측면에서 접근해서 or | | 38 | |
| 배념퇴락 | 배후에서 접근해서 or | | 50 | |
| 뒤돌기에서 던지기 잡기 1 | 상대의 뒤를 향해 or | or | | 상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 후는 돌지 않는다 |
| 뒤돌기에서 던지기 잡기 2 | 뒤를 향해 → or → | or | | |
| 봉황세에서 던지기 잡기 | 봉황세 중 or | or | | 상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 후는 돌지 않는다 |
| 공작도퇴 | → | | 4 | |
| 비연유무 | 상대의 뒤를 향해 → | | 17, 30 | |
| 끌어던지기 | 접근해서 ↓↙← | | 35 | |
| 상·중단 흘리기 | | | | |
| 뒤돌기 ➡ 상중단 흘리기 | 뒤돌기 중 | | | |
| 뒤돌기 ➡ 하단 흘리기 | 뒤돌기 중 ↓ | | | |

## 10타콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| ↑ | 중 상 상 중 중 상 하 하 중 중 |
| ↑ | 중 상 상 하 하 중 중 하 중 중 |



# 브라이언 퓨리

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 소크·클럽 | → | 상 | 26 | |
| 원투 로우킥 | | 상, 상, 하 | 6, 8, 13 | |
| 스토핑 | ← | 상 | 20 | |
| 스토핑 페인트 니 | ← | 상, 중 | 20, 12 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 슬라이서 | →→3 | 중 | 36 | |
| 개틀링 컴비네이션 | 3 2 1 4 | 중, 중, 중, 하 | 18, 11, 10, 12 | |
| 스토핑 페인트 스트레이트 | ←3 2 | 상, 상 | 20, 12 | |
| 라이징 컴비네이션 | →1 2 1 2 | 상, 상, 중, 중 | 8, 8, 11, 14 | |
| 퀵 소바트 | 3 3 | 중, 상 | 18, 16 | |
| 스나이퍼 소바트 콤보 | →4 3 4 | 상, 중, 상 | 18, 14, 18 | |
| 서전 크로스 컴비네이션 | 1 4 3 | 상, 상, 중 | 6, 15, 17 | |
| 레프트 보디 블로우 | ↘1 | 중 | 10 | 라이트닝 블로우의 1번째 공격 |
| 라이트닝 블로우 | ⬊1 1 1 1 | 중, 중, 중, 중 | 10, 15, 12, 11 | 기술 도중 2로 라이트 보디 블로우 연결 가능 |
| 라이트 보디 블로우 | ↘2 | 중 | 18 | |
| 마하펀치 | →➡2 | 상 | 30 | |
| 더블 보디 블로우 | ⬊1 2 | 중, 중 | 10, 16 | |
| 보디 어퍼 | 일어서며 2 | 중 | 18 | 히트시 아토믹 블로우 연결 가능 |
| 아토믹 블로우 | 보디 어퍼 히트 후 ➡2 | 중, 던지기 | 18, 21 | |
| 리프트 어퍼 | 일어서며 1 | 중 | 18 | 히트시 체인지 가능 |
| 데빌 크로우 | 횡이동 중 1 | 상 | 33 | |
| 블레이징 컴비네이션 | 1 2 1 4 | 상, 상, 중, 하 | 6, 8, 11, 12 | |
| 개틀링 플러스 원 | 3 2 1 2 | 중, 중, 중, 중 | 18, 11, 10, 14 | |
| 스토핑 트리플 펀치 | ←3 2 1 2 | 상, 상, 중, 중 | 20, 12, 11, 14 | |
| 팬텀 크로우 | 횡이동 중 1 2 | 중 | 28 | 카운터 히트시 비틀거림 |
| 스네이크 팽 | 1+2 or ↓(or ⬇) 1+2 | 중, 중 | 14, 21 | |
| 스나이퍼 소바트 | ↑ or ↗ 3 | 중 | 25 | |
| 플라잉 힐 | ↑ or ↗4 | 중 | 제자리 21, 전방 22 | |
| 니 크래쉬 | 일어서며 3 | 중 | 22 | |
| 더블 니 크래쉬 | 일어서며 3 4 | 중, 중 | 22, 16 | |
| 퀵 로우킥 | ↓4 | 하 | 9 | |
| 레그 스매쉬 | ↘4 | 중 | 23 | |
| 스네이크 컴비네이션 | 1 4 2 1 2 | 상, 상, 상, 상, 상 | 6, 15, 21, 17, 21 | 마지막 공격은 마하펀치, 3번째 공격에 → 1로 캔슬 가능, 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동 |
| 스네이크 엣지 | ↘3 | 하 | 17 | 사이클론 엣지 모션변경 |
| 사이드 해머 | 횡이동 중 2 | 상 | 26 | |
| 그래비톤 해머 | ←1+4 | 가드 불능 | 60 | |
| 퀵 그래비톤 해머 | →1+4 | 가드 불능 | 21 | |
| 스웨이 | ↓↙⬅ | 특수동작 | | |
| 스웨이 & 스매쉬 | ↓↙←★2 | 상 | 21 | 히트시 상대가 뜬다 |
| 서전 크로스 플러스 원 | 1 4 3 3 | 상, 상, 중, 상 | 6, 15, 17, 16 | |
| 라이트 백너클 | ←2 | 상 | 16 | →1 입력으로 캔슬 |
| 더블 백너클 | ←2 1 | 상, 상 | 16, 17 | 첫 번째 공격 중→1로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동 |
| 마하 컴비네이션 | ←2 1 2 | 상, 상, 상 | 16, 17, 21 | 첫 번째 공격 중→1로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동 |
| 슬래쉬 컴비네이션(A) | ←2 4 | 상, 중 | 16, 23 | 첫 번째 공격 중→1 입력으로 캔슬 |
| 슬래쉬 컴비네이션(B) | ←2 1 4 | 상, 상, 중 | 16, 17, 23 | 첫 번째 공격 중 →1로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동(2번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다) |
| 아토믹 컴비네이션(A) | 1 4 2 4 | 상, 상, 상, 중 | 6, 15, 21, 23 | 3번째 공격 중→1 입력으로 캔슬 가능 |
| 아토믹 컴비네이션(B) | 1 4 2 1 4 | 상, 상, 상, 상, 중 | 6, 15, 21, 17, 23 | 3번째 공격 중에→1로 캔슬 가능, 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동(4번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다) |
| 프리즈 컴비네이션 | ←3 2 1 4 | 상, 상, 중, 하 | 20, 12, 11, 12 | |
| 쇼트 어퍼 | 일어서며 1+2 | 중 | 12 | |
| 사이드 로우 | ↓3+4 | 하 | 15 | |
| 플라잉 니일 킥 | ←⬅4 | 상 | 25 | |
| 기합 모으기 | 1+2+3+4 | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 니 브레이크 | ←4 | 중 | 17 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 도발 | 1+3+4 | 중 | 0 | |
| 스네이크 슬래쉬 | →➡3 | 중 | 30 | |
| 하단 흘리기 | ↙(or ↓) 1+3 or ↙(or ↓) 2+4 | 흘리기 | | |
| 마하킥 | ➡4 | 상 | 32 | |
| 쵸핑엘보 | ←1 | 중 | 22 | 히트시 체인지 가능 |
| 스토맥 블로우 | ↙2 | 중 | 18 | |
| 패링 | ←1+2 | 흘리기 | | 브라이언 전용 상중단 펀치 흘리기, 성공 후 2로 추가타, 흘리기에 따라 공격이 변화 |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| DDT | 접근해서 1+3 | 1 | 30 | |
| 낙하식 브레인 버스터 | 접근해서 2+4 | 2 | 30 | |
| 프리 폴 | 상대의 좌측면으로 접근해서 1+3 or 2+4 | 1 | 40 | |
| 니 블래스트 | 상대의 우측면으로 접근해서 1+3 or 2+4 | 2 | 40 | |
| 해머 스로우 | 배후에서 접근해서 1+3 or 2+4 | | 60 | 던지기 중에 체인지 가능 |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 상대 접근시 1+3 or 2+4 | | | 상대 위치에 따라 변화 |
| 데스 매신저 | 접근 ⬇↘↓➘1+2 | 1+2 | 10, 8, 27 | |

## 10단콤보

| 커맨드 | 공격판정 |
|---|---|
| ←3 4 1 2 1 4 2 1 4 2 | 상중중중상상상상중상 |
| ←3 4 1 2 1 4 3 3 | 상중중중상상중중 |
| ←3 4 1 2 1 4 2 4 | 상중중중상상상상 |



# 에디 고르도

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원투펀치 | 1 2 | 상, 상 | 6, 15 | |
| 데코판 | ↙4 | 상 | 15 | ↙4 연속 입력으로 연속적으로 발동, 2번째 공격 후부터 상단으로 공격력 30 |
| 데코판 ➡ 물구나무 | ↙4←4 | 상, 중 | 15, 12 | |
| 트로카·에·피아오 | 3 4 | 하, 하 | 10, 10 | 레버 중립으로 주저앉기 |
| 트로카·에·피아오 ➡ 물구나무 | 3 4 ⬅ | 하, 하 | 10, 10 | |
| 트로카·에·피아오·바이아 | 트로카·에·피아오 중 4 4 | 하, 하, 하 | 10, 10, 15, 15 | |
| 카베이린냐 | →➡3+4 | 중 | 30 | |
| 레삐르사오 | 4 3 | 중 | 16 | |
| 아우·바츄드 | → 4 | 중 | 20 | |
| 아우·바츄드 ➡ 물구나무 | → 4⬅ | 중 | 20 | |
| 아우·바츄드 ➡ 트로카·에·피아오 | → 4 3+4 | 중, 하, 하 | 20, 10, 13 | |
| 하스티라·에·시바타 | ↙3 3 | 하, 중 | 12, 25 | |
| 바이아 | ↙3 3 | 하, 하 | 12, 15 | 사용 후 ⬅ 입력으로 물구나무 |
| 콤비나소·바이아 | ↙3 4 4 | 하, 하, 하 | 12, 15, 15 | 사용 후 ⬅ 입력으로 물구나무 |
| 바이아·사베사다스 | ↙3 3 1+2 | 하, 하, 중 | 12, 12, 20 | |
| 바이아 ➡ 마카코·엔페 | ↙3★ 4 | 하, 상 | 12, 15 | 마카코·엔페 이후 파생기술 연결 가능 |
| 하스티라 ➡ 라테라오·트로카 | ↙3★3 | 하, 중 | 12, 13 | |
| 사바·지라토리아 | ↑ or ↗ 4 | 중 | 28 | |
| 마카코·엔페 | ←4 | 상 | 15 | |
| 마카코·엔페 ➡ 하스티라·에·시바타 | ←4 3 3 | 상, 하, 중 | 15, 12, 25 | 마카코·엔페 파생기술 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 콤비나소 · 마카코 · 엔페 | ←● ● ● | 상, 중, 중 | 15, 12, 25, 20 | 마카코 · 엔페 파생기술 |
| 콤비나소 · 프라콘 | →● ● ● | 상, 상, 중 | 8, 10, 12 | |
| 샤파 · 바이샤 | ↘● | 하 | 12 | |
| 마카코 · 데 · 라도 | ● | 중 | 18 | 사용 후 ← 입력으로 물구나무 |
| 수이 · 시쥬 | ↑(or ↖ or ↗) ● | 중 | 20 | |
| 수이 · 시쥬 ➡ 주저앉기 | ↑(or ↗ or ↖) ● ↙(or ↓) | 중 | 20 | |
| 에스파다 ➡ 물구나무 | →● | 중 | 15 | |
| 벤린 | ←● | 중 | 10 | |
| 지라르 | →➡● | 특수동작 | | |
| 지라르 ➡ 앉기 | →➡●↓ | 특수동작 | | |
| 지라르 ➡ 바이샤슈타르 | →➡● ● | 하 | 20 | |
| 지라르 ➡ 아우토슈타르 | →➡● ● | 상 | 35 | |
| 벤린 · 프라다 | →➡● | 중 | 30 | |
| 벤린 · 프라다 ➡ 주저앉기 | →➡●↓ | 중 | 30 | |
| 벤린 · 프라다 ➡ 물구나무 | →➡●← | 중 | 30 | |
| 레벨르사오 · 지라토리아 | ● ● ● | 중, 중 | 16, 28 | |
| 비리바 | ↘● | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 가판요토 ➡ 물구나무 | ↘● | 중 | 15 | |
| 가판요토 ➡ 주저앉기 | ↘●↓ or ↙ | 중 | 15 | |
| 코토벨라다 | ↘● | 중 | 15 | |
| 메이오슈타르 | 일어서며 ● | 중 | 15 | |
| 라도슈타르 | 일어서며 ● | 상 | 25 | |
| 푸마사 | ↙● | 가드 불능 | 40, 40 | ←←입력으로 캔슬 |
| 기합 모으기 | ● | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 헤란파고 ➡ 주저앉기 | ● ● | 중 | 21 | |
| 와스나 | ↖ or ↑ or ↗ ● | 상 | 21 | |
| 이즈카라디몬 | ←● | 상 | 17 | |
| 콤보지라르 | ● ● ● | 상, 상, 특수동작 | 6, 15 | |

## 앉은 상태

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 앉은 상태 ➡ 물구나무 | 앉은 상태에서 ↘● | 특수동작 | | |
| 사베사다스 | 앉은 상태에서 ● | 중 | 20 | |
| 페인트 사베사다스 | 앉은 상태에서 ● ● | 중 | 30 | |
| 도우프로 | 앉은 상태에서 ● or 일어서며 ● | 중 | 12 | |
| 도우프로 ➡ 물구나무 | 앉은 상태에서 ●← or 일어서며 ●← | 중 | 12 | |
| 도우프로 ➡ 주저앉기 | 앉은 상태에서 ●↓ or 일어서며 ●↓ | 중 | 12 | |
| 호레 | 앉은 상태에서 ↙● | 중 | 15 | |

## 주저앉은 자세

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 주저앉기 ➡ 메이오슈타르 | 주저앉기 중 ● | 중 | 10 | |
| 주저앉기 ➡ 사베사다스 | 주저앉기 중 ● | 중 | 20 | |
| 토우파온 | 주저앉기 중 ● ● | 하, 하 | 12, 10 | |
| 아봐란시 | 주저앉기 중 ● | 중 | 25 | |
| 아봐란시 · 캔슬 킥 | 주저앉기 중 ● ● | 중 | 15 | |
| 콤비날 · 아봐란시 | 주저앉기 중 ● ● | 중, 중 | 10, 25 | |
| 트로카 · 에 · 아타카르 | 주저앉기 중 ● ● | 중 | 20 | |
| 주저앉기 ➡ 아자슈타르 ➡ 트로카 · 에 · 피아오 | 주저앉기 중 ● ● ● | 하, 하 | 12, 10, 10, 10 | |
| 주저앉기 ➡ 하단차기 ➡ 지라토리아 | 주저앉기 중 ●★● | 하, 중 | 7, 28 | |

## 징가

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 징가 (횡이동) | ● | 특수동작 | | 화면 안쪽으로 횡이동 |
| 징가 (횡이동) | ↓● | 특수동작 | | 화면 바깥쪽으로 횡이동 |
| 아르마다 · 프라다 | 징가(or 횡이동) 중 ↑● | 중 | 25 | |
| 아르마다 · 프라다 ➡ 주저앉기 | 징가(or 횡이동) 중 ↑●↓ | 중 | 25 | |
| 아르마다 · 프라다 ➡ 비리바 | 징가(or 횡이동) 중 ↑● ● | 중, 중 | 25, 20 | |
| 아르마다 · 프라다 ➡ 바이샤안보스슈타르 | 징가(or 횡이동) 중 ↑● ↓● | 중, 하 | 25, 15 | |
| 라테라오 · 트로카 | 징가(or 횡이동) 중 ● | 중 | 15 | |
| 라테라오 · 트로카 ➡ 물구나무 | 징가(or 횡이동) 중 ●← | | 15 | 히트 or 가드가 되면 물구나무에서 낮은 자세 상태가 된다. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 바이샤 · 트로카 | 징가(or 횡이동) 중 | 하 | 12 | |
| 바이샤 · 트로카 ➡ 물구나무 | 징가(or 횡이동) 중 ← | 하 | 12 | |
| 바이샤 · 트로카 페인트 ➡ 물구나무 | 징가(or 횡이동) 중 ← | 하 | 12 | |
| 바이샤 · 트로카 · 에 · 에스페료 | 징가(or 횡이동) 중 ★ | 하, 하 | 12, 25 | |
| 바이샤 · 트로카 ➡ 안보스슈타르 | 징가(or 횡이동) 중 | 하, 중 | 12, 20 | |
| 콤비나소 · 우나 | 징가(or 횡이동) 중 | 상, 상 | 12, 15 | |
| 콤비나소 · 란사르 | 징가(or 횡이동) 중 | 상, 중 | 12, 20 | 펀치의 1번째 공격으로 를 입력해 두면 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 콤비나소 · 우나 ➡ 에스케르다슈타르 | 징가(or 횡이동) 중 ★ | 상, 상, 중 | 12, 15, 13 | |
| 파이스카 | 징가(or 횡이동) 중 | 상, 중 | 6, 6 | |
| 파이스카 ➡ 앉기 | 징가(or 횡이동) 중 ↓ | 상, 중 | 6, 6 | |
| 스페셜 · 콤비나소 · 요토리 | 징가(or 횡이동) 중 ↙ ↙ | 상, 중, 중, 중, 중 | 6, 6, 25, 18, 20 | |
| 트로바온 | 징가(or 횡이동) 중 | 상 | 50 | |
| 아타카르 · 케이쇼 | 징가(or 횡이동) 중 | 중 | 18 | |
| 뭥가진봐 | 징가(or 횡이동) 중 | 하 | 17 | |

## 물구나무 자세

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 물구나무 | → | 특수동작 | | ??? |
| 물구나무 ➡ 뒤로 굴러 앉기 | 물구나무 중 ← | 특수동작 | | |
| 물구나무 ➡ 앞으로 굴러 앉기 | 물구나무 중 ↘ | 특수동작 | | |
| 물구나무 ➡ 전진 | 물구나무 중 → | 특수동작 | | |
| 물구나무 ➡ 앞구르기 ➡ 물구나무 | 물구나무 중 → | 특수동작 | | |
| 물구나무 ➡ 낮은 자세 | 물구나무 중 ↓ | 특수동작 | | |
| 물구나무 피하기 (화면 안쪽) | 물구나무 중 ↑ | 특수동작 | | |
| 물구나무 피하기 (화면 바깥쪽) | 물구나무 중 ↓ | 특수동작 | | |
| 물구나무 피하기 ➡ 하단 킥 | 물구나무 중 ↑(or ↓) or ↑(or ↓) | 하 | 25 | |
| 파라푸조 | 물구나무 중 | 특중, 상 | 12, 12 | |
| 물구나무 ➡ 파라푸조 트로카 · 에 · 피아오 | 물구나무 중 | 특중, 상, 하, 하 | 12, 12, 10, 13 | |
| 물구나무 ➡ 트로카 · 에 · 피아오 | 물구나무 중 | 하, 하 | 10, 13 | |
| 물구나무 ➡ 트로카 · 에 · 피아오 ➡ 물구나무 | 물구나무 중 ← | 하, 하 | 10, 13 | |
| 물구나무 ➡ 테하슈타르 | 물구나무 중 | 하 | 15 | |
| 물구나무 ➡ 테하슈타르 페인트 ➡ 물구나무 | 물구나무 중 ← | 특수동작 | | |
| 브카온 | 물구나무 중 ↓ | 중 | 25 | 히트시 체인지 가능 |
| 물구나무 ➡ 레프트 펀치 | 물구나무 중 | 중 | 10 | |
| 물구나무 ➡ 라이트 펀치 | 물구나무 중 | 중 | 10 | |
| 물구나무 ➡ 라이트 펀치 바이샤 · 트로카 ➡ 물구나무 | 물구나무 중 ← | 중, 하 | 10, 12 | |
| 물구나무 ➡ 바이샤 · 트로카 로슈타르 | 물구나무 중 | 중, 하, 하 | | |
| 물구나무 ➡ 바이샤 · 트로카 페인트 ➡ 물구나무 | 물구나무 중 ← | 중, 하 | 10, 12 | |
| 물구나무 ➡ 레프트 펀치 ➡ 하스티라 · 에 · 시바타 | 물구나무 중 | 중, 하, 중 | 10, 15, 25 | 2번째 공격부터는 ↙ 로 시작하는 기술로도 전환 가능 |
| 물구나무 ➡ 앞구르기 ➡ 크로스 | 물구나무 중 →→ | 중 | 15 | |
| 물구나무 ➡ 히라타뇨 | 물구나무 중 ↑ or ↑ | 중 | 10 | |
| 물구나무 ➡ 히라타뇨 ➡ 주저앉기 | 물구나무 중 ↑ ↓ or ↑ ↓ | 중 | 10 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 메로지아 | 접근해서 | | 30 | |
| 페스코소 · 아칠라르 | 접근해서 | | 30 | |
| 아우마 · 아칠라르 | 상대의 좌측면으로 접근해서 or | | 40 | 던지는 중에 체인지 가능 |
| 치그리 · 스핀 | 상대의 우측면으로 접근해서 or | | 42 | |
| 페스코소 · 그로 | 배후에서 접근해서 or | X | 60 | |
| 뒤돌아 잡기 | 뒤돈 상태에서 상대 접근시 or | | | 상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다 |
| 뷔라르 | ←↙↓↘→ | | 55 | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| ↙ ↗ | 중중상상중중상중중중 |
| | 중중상상하 |



# 화랑

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 공격판정 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 스텝 체인지 | ⁘ | 특수동작 | | |
| 레프트 플라밍고 페인트 | →⁘★ | 특수동작 | | 아무 것도 하지 않으면 왼발 자세로 돌아간다 |
| 더블 잽 | ⁘ ⁘ | 상, 상 | 5, 8 | 레버 앞 입력시 6, 8 |
| 더블 잽 로우킥 | ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 상, 하 | 5, 8, 10 | 레버 앞 입력시 6, 8, 10 |
| 더블 잽 로우 & 하이킥 | ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 상, 하, 상 | 5, 8, 10, 18 | 레버 앞 입력시 6, 8, 10, 18 |
| 원투 펀치 | ⁘ ⁘ | 상, 상 | 5, 10 | 레버 앞 입력시 6, 10 |
| 원투 사이드킥 | ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 상, 중 | 5, 10, 16 | 레버 앞 입력시 6, 10, 16 |
| 원투 라운드킥 | ⁘ ⁘⁘ | 상, 상, 상 | 5, 10, 25 | 레버 앞 입력시 6, 10, 25, 클린 히트시 6, 10, 37 |
| 미들백 블로우 ➡ 오른발자세 | →⁘ | 중 | 15 | 오른발자세가 된다 |
| 미들백 블로우 ➡ 왼발자세 | →⁘ | 중 | 15 | 왼발자세가 된다 |
| 바디 블로우 | ↘⁘ | 중 | 10 | |
| 라이트킥 콤보 | ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 상, 상, 중 | 14, 10, 10, 20 | |
| 라이트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 왼발자세 | ⁘ ⁘ | 상, 상 | 14, 10 | |
| 라이트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 오른발자세 | ⁘→⁘ | 상, 상 | 14, 20 | 라이트킥 콤보 파생기 |
| 라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 왼발자세 | ⁘ ⁘←⁘ | 상, 상, 상 | 14, 10, 10 | 라이트킥 콤보 파생기 |
| 라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 오른발자세 | ⁘ ⁘→⁘ | 상, 상, 상 | 14, 10, 25 | 라이트킥 콤보 파생기 |
| 라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 라이트플라밍고 | ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 상, 상 | 14, 10, 10 | 라이트 킥콤보 파생기 |
| 라이트킥 콤보 로우 | ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 상, 상, 하 | 14, 10, 10, 10 | 라이트킥 콤보 파생기 |
| RL 킥 ➡ 왼발자세 | ⁘→⁘ | 상, 중 | 14, 17 | |
| RL 킥 ➡ 오른발자세 | ⁘ ⁘ | 상, 중 | 14, 20 | |
| 오른 상단킥 ➡ 우 플라밍고 | →⁘ | 상 | 20 | |
| 오른 상단킥 ➡ 우 중단차기 | →⁘ ⁘ | 상, 중 | 20, 15 | |
| 파이어 크래커 | ↓⁘ ⁘ | 하, 상 | 7, 22 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 우 반월축 ➡ 오른발자세 | ←⁘ | 상 | 28 | |
| 발목베기 | ↙⁘ | 하 | 10 | |
| 발목베기 페인트 내려찍기 | ↙⁘ ⁘ | 중 | 30 | |
| 도끼차기 | 일어서며 ⁘ ⁘ | 중, 중 | 13, 15 | 오른발자세가 된다 |
| 바쥬카 킥 | →→ ⁘ | 상 | 30 | |
| 라이징 블레이드 | →★↓↘⁘ | 중 | 23 | 히트시 체인지 가능 |
| 레프트킥 콤보 | ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 중, 중, 상 | 15, 12, 10, 25 | 4번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 레프트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단킥 | ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 중, 상 | 15, 12, 20 | 여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환. 레프트킥 콤보 파생기 |
| 레프트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단킥 ➡ 우 중단킥 | ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 중, 상, 중 | 15, 12, 20, 15 | 레프트킥 콤포 파생기 |
| 레프트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 우 상단킥 | ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 중, 중, 상 | 15, 12, 10, 20 | 여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환. 레프트킥 콤보 파생기 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 레프트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 우 상단킥 ➡ 우 중단킥 | LK LK LK RK RK | 상, 중, 중, 상, 중 | 15, 12, 10, 12 | 레프트킥 콤보 파생기 |
| 레프트킥 콤보 로우 | LK LK ↓LK | 상, 중, 하 | 15, 12, 7 | |
| 레프트킥 콤보 로우 ➡ 우 상단킥 | LK LK ↓LK RK | 상, 중, 하, 상 | 15, 12, 7, 13 | 여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환. 레프트킥 콤보 파생기 |
| 레프트킥 콤보 로우 ➡ 우 상단킥 ➡ 오른 중단킥 | LK LK ↓LK RK RK | 상, 중, 하, 상, 중 | 15, 12, 7, 13, 15 | 레프트킥 콤포 파생기 |
| 사이드킥 콤보 | ↘LK RK | 중, 중 | 17, 21 | |
| 헌팅 호크 | ↗LK RK LK | 중, 중, 상 | 15, 14, 25 | |
| 에어 팡 | LK RK | 중 | 15, 28 | |
| 회전 발뒤꿈치 내려찍기 ➡ 오른발자세 | →➡ LK | 중 | 30 | |
| 힐 익스플로전 | ↙LK+RK | 가드 불능 | 40 | ←⬅로 캔슬 후 플라밍고 자세가 된다 |
| 스텝 인사이드킥 | →LK LK or →★↓↘LK LK | 중 | 22 | |
| 날라차기 ➡ 레프트 플라밍고 | ↑LK | 상 | 20 | |
| 기합 모으기 | LP+RP+LK+RK | 특수동작 | | 첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지 |
| 스텝 체인지 ➡ 뒤돌기 | LP+RP | 특수동작 | | 오른발자세의 뒤돈 상태가 된다 |
| 왼발자세 뒤돈 상태에서 스텝 체인지 | 왼발자세 배후를 보이고 있을 때 LP+RP | 특수동작 | | 오른발자세가 된다 |
| 하이 백블로우 | ←RP | 상 | 12 | |
| 라이트 플라밍고 페인트 | →★RK | 특수동작 | | 아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다 |
| 스매쉬 로우 & 라이트 하이 | ↓LK RK | 특중, 상 | 12, 13 | 2번째 공격 이후 아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다 |
| 플라즈마 블레이드 | 왼발자세 배후를 보이고 있을 때 RK | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |

## 오른발 자세

| 기술명 | 커맨드 | 공격판정 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 스텝 체인지 | LK+RK | 특수동작 | | |
| 라이트 플라밍고 페인트 | → RK ★ | 특수동작 | | 아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다 |
| 잽 스트레이트 | LP RP | 상, 중 | 10, 12 | |
| 라이트닝 블로우 | RP LP LP | 상, 상, 중 | 6, 10, 12 | 왼발자세로 되돌아간다 |
| 라이트 리버스킥 세로 되돌아간다 | RK RK | 상, 상 | 15, 27 | RL→로 라이트 플라밍고가 된다. 오른발자 |
| 체인 소우힐 | RK LK | 상, 중 | 15, 20 | |
| 스핀 킥 | ←RK | 상 | 32 | |
| 플라즈마 블레이드 | →RK RK | 중 | 20 | |
| 컷 백 | →➡RK LK | 중, 상 | 18, 20 | |
| 더블 스크류 | LK LK | 하, 상 | 15, 40 | 2번째 공격을 상대가 가드하면 옆을 향한다. 왼발자세로 되돌아간다 |
| 롤링 라이트킥 | LK RK | 상 | 36 | 클린 히트시 54. 왼발자세로 되돌아간다 |
| 좌 반월축 | ←LK | 상 | 28 | 왼발자세로 되돌아간다 |
| 셋업 ➡ 레프트 플라밍고 | →LK | 상 | 18 | |
| 셋업 ➡ 오른발자세의 뒤돌기 | →LK ⬅ | 상 | 25 | |
| 힐 나이프 | →LK RK | 상, 하 | 18, 20 | 왼발자세로 되돌아간다 |
| 헌팅 소배트 | →➡LK | 상 | 25 | |
| 스텝 체인지 ➡ 뒤돌기 | LP+RP | 특수동작 | | 왼발자세의 배후가 된다 |
| 오른발자세의 배후에서 스텝 체인지 | 오른발자세의 배후를 보이고 있을 때 LP+RP | 특수동작 | | 왼발자세가 된다 |
| 라이트 사이드킥 | ↘RK | 중 | 12 | |
| 라이트 리버스킥 콤보 | RP RK RK | 상, 상, 상 | 6, 15, 27 | 왼발자세로 되돌아간다. 2번째 공격 RK →로 라이트 플라밍고가 된다. 오른발자세로 되돌아간다 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 라이트PK 콤보 | | 상, 상 | 6, 25 | 왼발자세로 되돌아간다 |
| 라이트 잽 & 스핀킥 | ← | 상, 상 | 6, 32 | |
| 블레이드 | 오른발자세에서 배후를 보이고 있을 때 | 중 | 20 | |

## 레프트 플라밍고

| 기술명 | 커맨드 | 공격판정 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 레프트 잽 | 레프트 플라밍고 중 | 상 | 7 | |
| 레프트 백블로우 | 레프트 플라밍고 중 | 중 | 12 | 오른발자세가 된다 |
| 플라밍고 라이트 소배트 | 레프트 플라밍고 중 | 상 | 28 | 라이트플라밍고가 된다 |
| 플라밍고 라이트 스위프 | 레프트 플라밍고 중 ↙ | 하 | 15 | |
| 플라밍고 레프트 로우킥 | 레프트 플라밍고 중 ↙ | 하 | 12 | |
| 플라밍고 레프트 힐 | 레프트 플라밍고 중 → | 중 | 18 | 오른발자세가 된다 |
| 플라밍고 레프트 액셀 | 레프트 플라밍고 중 ← | 상 | 32 | |
| 플라밍고킥 콤보 | 레프트 플라밍고 중 | 중, 중, 상 | 12, 10, 25 | 4번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 플라밍고킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단차기 | 레프트 플라밍고 중 | 중, 중, 상 | 12, 10, 20 | 여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환 레버를 길게 입력하면 왼발자세로 변환 플라밍고킥 콤보 파생기 |
| 플라밍고킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단차기 ➡ 우 중단차기 | 레프트 플라밍고 중 | 중, 중, 상, 중 | 12, 10, 20, 15 | 플라밍고킥 콤보 파생기 |
| 킬링 호크 | 레프트 플라밍고 중 | 가드 불능 | 80 | ←←로 캔슬 왼발자세가 된다 |
| 레프트 플라밍고 스텝핑 | 레프트 플라밍고 중 → | 특수동작 | | |
| 레프트 플라밍고 백대시 | 레프트 플라밍고 중 ← | 특수동작 | | |
| 레프트 플라밍고 횡이동 (화면 안쪽) | 레프트 플라밍고 중 ↑ | 특수동작 | | |
| 레프트 플라밍고 횡이동 (화면 바깥쪽) | 레프트 플라밍고 중 ↓ | 특수동작 | | |
| 라이트 힐랜스 | 레프트 플라밍고 중 ← | 중 | 21 | 오른발자세가 된다. 히트시 체인지 가능 |
| 플라밍고 사이드킥 콤보 | 레프트 플라밍고 중 | 중, 중 | 12, 21 | |

## 라이트 플라밍고

| 기술명 | 커맨드 | 공격판정 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 라이트 잽 | 라이트 플라밍고 중 | 상 | 7 | |
| 레프트 백블로우 | 라이트 플라밍고 중 | 중 | 12 | |
| 플라밍고 레프트 소배트 | 라이트 플라밍고 중 | 상 | 25 | |
| 플라밍고 라이트 로우킥 | 라이트 플라밍고 중 ↙ | 하 | 13 | |
| 플라밍고 레프트 스위프 | 라이트 플라밍고 중 ↙ | 하 | 15 | 왼발자세가 된다 |
| 플라밍고 라이트 힐 | 라이트 플라밍고 중 → | 중 | 18 | 왼발자세가 된다 |
| 플라밍고 라이트 액셀 | 라이트 플라밍고 중 ← | 상 | 32 | |
| 플라밍고 라이트 사이드킥 | 라이트 플라밍고 중 | 중 | 20 | |
| 라이트 플라밍고 스텝핑 | 라이트 플라밍고 중 → | 특수동작 | | |
| 라이트 플라밍고 백대시 | 라이트 플라밍고 중 ← | 특수동작 | | |
| 라이트 플라밍고 횡이동 (화면 안쪽) | 라이트 플라밍고 중 ↑ | 특수동작 | | |
| 라이트 플라밍고 횡이동 (화면 바깥쪽) | 라이트 플라밍고 중 ↓ | 특수동작 | | |
| 레프트 힐랜스 | 라이트 플라밍고 중 ← | 중 | 21 | 왼발자세가 된다. 히트시 체인지 가능 |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 해제 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 호크윈드 | 접근해서 | | 20, 10 | |
| 서프라이즈 선더힐 | 접근해서 | | 20, 10 | |
| 스톰브링거 | 상대의 좌측면으로 접근해서 or | | 38 | 5, 7, 6, 10 |
| 데스프레셔 | 상대의 우측면으로 접근해서 or | | 22, 22 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 페인킬러 | 배후에서 접근해서 ⁘ or ⁘ | | 55 | |
| 뒤돈 상태에서 잡기 | 상대에게 배후를 보이고 있을 때 ⁘ or ⁘ | ⁘ or ⁘ | 상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던진 후에는 뒤를 향한다. | |
| 데몬 힐 | ↓↙←⁘ | ⁘ | 40 | |
| 소드 피시스로우 | ↓↙⁘ | ⁘ | 30 | |
| 코브라 바이트스로우 | →→⁘ | ⁘ | 30 | |
| 하단 흘리기 | ↙(or ↓) ⁘ or ↙(or ↓) + ⁘ | | | |
| 볼 브레이카 | →⁘ | ⁘ | 18, 12 | |

## 10단 콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| 라이트 플라밍고에서 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 중 상 상 하 중 중 하 상 중 상 |
| 레프트 플라밍고에서 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 중 상 상 하 중 중 하 상 중 상 |



# 아머킹(ARMOR KING)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 원투펀치 | ⁘ ⁘ | 상, 상 | 6, 10 | 레버 앞 입력시 공격력 7, 10 |
| 원투어퍼 | ⁘ ⁘ ⁘ | 상, 상, 중 | 6, 10, 10 | 레버 앞 입력시 공격력 7, 10, 10 |
| 연수베기 | →→⁘ | 상(가드 후 비틀거림) | 30 | |
| 사테라이트 드롭킥 | →→→⁘ | 중(가드 후 비틀거림) | 40 | 중단판정이 되는 경우도 있다 |
| 제일킥 | →→⁘ | 중 | 26 | |
| 너클 봄 | ↗(or → or →) ⁘ | 중 | 35 | |
| 아리킥 | ↓⁘ ⁘ ⁘ or ↓↘⁘ ⁘ ⁘ | 하, 하, 하 | 17, 7, 7 | |
| 아리킥(카운터시) | ↓⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ or ↓↘⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 하, 하, 하, 하, 하 | 17, 7, 5, 4, 3 | 카운터시에 공격력의 변화 생김. 3타째부터 가드 가능 |
| 엘보 드롭 | 대점프 시작시 ⁘ | 중 | 35 | |
| 스매쉬 어퍼 | →→⁘ | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 그랜드 스매쉬 | →→★⁘ | 하 | 6 | |
| 다이나마이트 어퍼 | ↓↘⁘ | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 플라잉 크로스촙 | →→★⁘ | 초반 상단, 후반 하단 (가드 후 비틀거림) | 15 | |
| 더블 니드롭 | ↗⁘ | 중 | 40 | |
| 프랑켄슈타이너 | ↘⁘ | 특중(던지기) | 15 | 던지기시 45 |
| 라이트 스트레이트 ➡ 레프트 어퍼 | ⁘ ⁘ | 상, 중 | 12, 12 | 레버 앞 입력시 공격력 15, 10 |
| 어퍼장저 | →★↓↘⁘ | 특중 | 21 | 히트시 체인지 가능 |
| 섀도우 랠리어트 | →★↓↘⁘ | 상 | 32 | |
| 레프트 스트레이트 ➡ 라이트 어퍼 | 앉으며 ⁘ ⁘ | 특중, 중 | 5, 15 | |
| 블랙 숄더태클 | →⁘ | 중 | 30 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 수퍼 너클봄 | ↗⁘↓ or →⁘↓ | 가드 불능 | 45 | 마지막 아래 레버는 길게 입력 |
| 점핑 수퍼 너클봄 | ↗★⁘↓ | 가드 불능 | 45 | 소점프 후에 버튼 입력<br>마지막 아래 레버는 길게 입력 |
| 점핑 문설트드롭 | ↗★⁘ | 가드 불능 | 25 | |
| 점핑 아리킥 | ↗★⁘ ⁘ ⁘ | 하, 하, 하 | 17, 7, 7 | |
| 점핑 너클봄 | ↗★⁘ | 중 | 35 | |
| 에로우 스트레이트 | ←⁘ | 상 | 30 | |
| 어퍼컷 | 횡이동 중 ⁘ | 중 | 22 | |
| 로우 드롭킥 | ↙⁘ | 하 | 16 | |
| 토우러스킥 | ←⁘ | 상 | 20 | |
| 수평 촙 | ←⁘ | 상 | 30 | |
| 점핑 니 | →★↓↘⁘ | 중 | 25 | 클린 히트시 37 |
| 올려치기 엘보 | 일어서며 ⁘ | 중 | 10 | |
| 프랫싱 엘보 | ↓⁘ | 중 | 21 | |
| 넥 커트킥 | ⁘ | 상 | 42 | |
| 급소차기 | 뒤돈 상태에서 ⁘ | 중 | 25 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 코코넛 크래쉬 | 접근해서 ⁘ | ⁘ | 30 | |
| 브레인 버스터 | 접근해서 ⁘ | ⁘ | 30 | |
| 리버스 데스밸리봄 | 상대 좌측면으로 접근해서 ⁘ or ⁘ | ⁘ | 40 | |
| 수직낙하식 리버스DDT | 상대 우측면으로 접근해서 ⁘ or ⁘ | ⁘ | 40 | |
| 리버스DDT | 상대 배후로 접근해서 ⁘ or ⁘ | | 55 | |
| 뒤돌아잡기 | 뒤돈 상태에서 ⁘ or ⁘ | ⁘ or ⁘ | | 상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다 |
| DDT | ↙↙⁘ | ⁘ | 45 | |
| 툼스톤 파일드라이버 | 접근해서 ↙→⁘ | ⁘ | 58 | |
| 자가드라이버 | 접근해서 ↓↘→⁘ | ⁘ or ⁘ | 25 | 던지기 중에 ⁘로 잡기풀기 가능 |
| 자이언트스윙 | 접근해서 →←↙↓↘→⁘ | ⁘ | 70 | 낙법에 따라 데미지 35로 감소 |
| 스타이너 스크류드라이버 | 접근해서 ⁘↓↓↓⁘ | | 35 | |
| 아머킹 드라이버 | 접근해서↓↙⁘ | ⁘ | 32 | |
| 초크 슬리퍼 | 접근해서 →★↓↘⁘ | ⁘ | 32 | |
| 하프넬슨 스플렉스 | 초크 슬리퍼 중 ⁘ ⁘ ⁘ | ⁘ | 25 | |
| 몸통읽기 슬리퍼 | 초크 슬리퍼 중 ⁘ ⁘ ⁘ | ⁘ | 15 | |
| 트리플 마운트펀치 | 몸통읽기 슬리퍼 중 ⁘ ⁘ ⁘ | ⁘ | 4, 4, 12 | |
| 스트레치 머플러 | 몸통읽기 슬리퍼 중 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | ⁘ | 23 | |
| 얼티메이트 태클 | ↓⁘ or↙⁘ | ⁘ | 5 | |
| 마운트 포지션 | 다운된 상대에게 접근하여 ↙⁘ or ↙⁘ | | | |
| 태클펀치 | 태클 후 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ or<br>마운트 포지션 후 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | ⁘ or ⁘ | 던지기 | 5, 5, 5, 5, 5 |

## 10단콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 상 상 중 중 중 하 하 하 중 중 |
| ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ | 상 상 중 중 중 하 하 하 중 중 |



# 킹(KING)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 장저 | 1 2 | 상, 상 | 6, 15 | 레버 앞 입력시 공격력 7, 15 |
| 장저어퍼 | 1 2 1 | 상, 상, 중 | 6, 15, 10 | 레버 앞 입력시 공격력 7, 15, 10 |
| 드롭킥 | 3+4 or →→3+4 | 중(가드 후 비틀거림) | 25 | |
| 사테라이트 드롭킥 | →→→3+4 | 상(가드 후 비틀거림) | 40 | 중단판정이 되는 경우도 있다 |
| 제일킥 | →→4 | 중 | 26 | |
| 너클봄 | ↗1+2 | 중 | 35 | |
| 아리킥 | ↓3+4 4 4 or ↓↘4 4 4 | 하, 하, 하 | 17, 7, 7 | |
| 아리킥(카운터시) | ↓3+4 4 4 4 4 or ↓↘4 4 4 4 4 | 하, 하, 하, 하, 하 | | 17, 7, 5, 4, 3카운터시 공격력에 변화 생김, 3번째 공격부터 가드 가능 |
| 엘보 드롭 | ↑(or ↖ or ↗) 2+4 | 중 | 35 | |
| 스매쉬 어퍼 | →→2 | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 그랜드 스매쉬 | →→★2 | 하 | 6 | |
| 다이나마이트 어퍼 | ↓↘2 | 중 | 20 | 히트시 체인지 가능 |
| 플라잉 크로스촙 | →→★1+2 | 초반 상단, 후반 하단 (가드 후 비틀거림) | 15 | |
| 프랑켄슈타이너(던지기 거리 밖) | ↘3+4 | 특중 | 15 | |
| 라이트 스트레이트 ➡ 레프트 어퍼 | 2 1 | 상, 중 | 10, 12 | 레버 앞 입력시 공격력 12, 10 |
| 레프트 스트레이트 ➡ 라이트 어퍼 | 앉으며 1 2 | 특중, 중 | 5, 15 | |
| 문설트 보디프레스 | 1+4 | 가드 불능 | 25 | 뒤돈 상태에서도 1+4 가능, 이때 공격력 30 |
| 자가 임팩트 | ➡1+2 | 상단 가드 불능 | 50 | |
| 엘보스팅 | ↓1+2 | 중 | 25 | |
| 스피닝 스매쉬 | 아리킥 1발 후 2 | 중 | 10 | 아리킥 카운터시에 1, 2, 3발 각각에서 낼 수 있다 |
| 893·킥 | ←4 | 상 | 20 | 클린 히트시 30 |
| 브루탈 사이클론 | 1+2 1 | 중, 중 | 15, 21 | |
| 턴 랠리어트 | 뒤돈 상태에서 1+2 | 상단 가드 불능 | 50 | |
| 레그 랠리어트 | 축이동 중 3+4 | 상 | 54 | |
| 가드붕괴 | →➡1+2 | 가드 불능 | 0 | |
| 블랙봄 | →↓↘★1+2 | 중 | 28 | 히트시 체인지 가능 |
| 레그 브레이커 | ↓↘1 | 하 | 21 | |
| 애로우 스트레이트 | 축이동 중 2 | 상 | 30 | 카운터 히트시 주춤거림 |
| 숄더 태클 | →2+3 | 중 | 40 | |
| 기합 모으기 | 1+2+3+4 | 특수동작 | | 첫 발째가 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지 |
| 다이빙 보디프레스 | →➡2+3 | 중 | 30 | |
| 롤링 소배트 | →4 | 중 | 23 | |
| 급소차기 | 뒤돈 상태에서 3 | 중 | 25 | |
| 엘보 훅 | ↘1 2 | 중, 중 | 15, 12 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 스윙DDT | 접근해서 | | 35 | |
| 브레인 버스터 | 접근해서 | | 35 | |
| 아르헨틴 백브레이커 | 상대 좌측면으로 접근해서 or | | 20, 20 | |
| 니 크래셔 | 상대 우측면으로 접근해서 or | | 42 | |
| 하프 보스턴크랩 | 상대 배후로 접근해서 | | 60 | |
| 코브라 트위스트 | 상대 배후로 접근해서 | | 60 | |
| 스트레치 버스터 | 상대 배후로 접근해서 ←→ | | 75 | |
| 뒤돌아잡기 | 뒤돈 상태에서 or | or | 상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다 | |
| DDT | 접근해서↓↙↓↙ | | 55 | |
| 톰스톤 파일드라이버 | 접근해서↙→ | | 58 | |
| 자이언트 스윙 | 접근해서 →↙↓↘→ | | 70 | 낙법시 데미지 35로 감소 |
| 프랑켄슈타이너 (던지기 거리 안) | ↘ | | 던지기 | 45 |
| 프랑켄슈타이너 (던지기 거리 안, | 가드하지 않았을 때)↘ | 15+45 | | |
| 피규어 포레그록 | 접근해서 ↙ | | 32 | 당하는 측에서 로 역으로 굳히게 된다(킹 데미지 26) |
| 코코넛 크래쉬 | 접근해서 ↘ | | 30 | |
| 머슬 버스터 | 접근해서↓↙← | | 50 | |
| 얼티메이트 태클 | 앉은 상태에서 or →↓↘ | | 5 | |
| 점핑 파워봄 | 상대가 앉아있는 중에 접근해서 ↓ or ↓ | | 45 | |
| 하단 흘리기 | ↙(or ↓) or ↙(or ↓) | | | |
| 드래곤 스크류 | 상대의 공격에 맞추어 ← or ← | | 40 | 잡을 수 있는 기술은 오른 킥에 한정 |
| 회전 아킬레스건 굳히기 | 상대의 공격에 맞추어 ← or ← | | 37 | 잡을 수 있는 기술은 왼 킥에 한정 |
| 얼티메이트 태클 | ↓ or↙ or →↓↘ | | 5 | 로 되돌리기(아무 것도 하지 못한다) |
| 태클펀치 | 태클 후 | or | 5, 5, 5, 5, 5 | 태클 후 |
| 팔꺾어 십자굳히기 | 태클 후 | | 25 | 펀치 3발부터도 이행가능, 폴, 진, 니나, 킹만 로 반격(데미지 10) |
| 레이지윈드 | 팔꺾어 십자굳히기 중 | | 10 | |
| 무릎 십자굳히기 | 태클 후 | | 20 | 펀치 3발부터도 이행가능, 니나, 킹만 로 반격 (데미지 10) |
| 카제 스페셜 | 무릎십자 굳히기 중 | | 20, 20 | |
| 스트랭글 홀드 | 상대가 누워있을 때 상반신 쪽에서 ↙ or ↙ | | 28 | |
| 자이언트 스윙 | 상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙ | | 15, 15 | |
| 골든 헤드버트 | 상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙ | | 33 | |
| 피규어 포레그록 | 상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙ | | 33 | |
| 굴리기 | 상대가 누워있을 때 좌측면에서 ↙ or ↙ | | 0 | 상대를 엎어지게 한다 |
| 굴리기 | 상대가 누워있을 때 우측면에서 ↙ or ↙ | | 0 | 상대를 엎어지게 한다 |
| 서프 보드스트레처 | 엎드려있는 상대의 상반신 쪽에서 ↙ or ↙ | | 32 | |
| 하프 보스턴크랩 | 엎드려있는 상대의 하반신 쪽에서 ↙ or ↙ | | 30 | |
| 카멜크러치 | 엎드려있는 상대의 좌측면에서 ↙ or ↙ | | 35 | |
| 궁실고 | 엎드려있는 상대의 우측면에서 ↙ or ↙ | | 37 | |
| 로프던지기 | 접근해서 ← | | 0 | 잡힌 시점에서는 탈피 불가능 |
| 로프던지기 ➡ 되돌리기 | 접근해서 ← | | 0 | 의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 로프던지기 ➡ 내던지기 | 접근해서 ←● ● | ● | 8 | ● 의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간 |
| 로프던지기 ➡ 집어던지기 | 접근해서 ←● ● | ● | 10 | ● 의 타이밍은 로프던지기의 1~16프레임간 |
| 로프던지기 ➡ 후방잡기 | 접근해서 ←● ● | ● | 0 | ● 의 타이밍은 로프던지기의 59~63 프레임간 |
| 쟈가 드라이버 | 접근해서 ↓↘→● | ● | 25 | 던지기 도중에 ● 로 탈피 |
| 보스턴크랩 | 쟈가 드라이버 중 10프레임을 기다려 ● ● ● ● | | 25 | |
| 아치록 페이스버스터 | 쟈가 드라이버 중 ● | | 30 | |
| 쟈가 백브레이커 | 그랜드 스매쉬의 카운터 히트시 ● | ● | 30 | |
| 점핑 파워봄 | 그랜드 스매쉬의 카운터 히트시 ● ↑↓ ● | ● | 60 | |
| 스탠딩 아킬레스홀드 | 접근해서 →↓↘● | ● | 30 | |
| 인디언 데스록 | 스탠딩 아킬레스홀드 중 ● ● ● ● | ● | 30 | 회피시 킹 쪽 데미지 10 |
| 로메로 스페셜 | 인디언 데스록 중 ● ● ● ● ● | | 50 | |
| S.T.F | 스탠딩 아킬레스홀드 중 ● ● ● ● | ● | 35 | 회피시 킹 쪽 데미지 10 |
| 스콜피온 데스록 | 스탠딩 아킬레스홀드 중 ● ● ● ● | ● | 40 | 회피시 킹 쪽 데미지 10 |
| 암 브레이커 | 접근해서→↓↘● | ● | 20 | |
| 트리플암 브레이커 | 암 브레이커 중 ● ● | ● | 10, 15 | |
| 카와즈 떨어뜨리기 | 암 브레이커 중 ● ● ● | ● | 20 | |
| 스트랭글 홀드 | 카와즈떨어뜨리기 중 ● ● ● ● ● | | 25 | |
| 치킨 윙페이스록 | 암 브레이커 중 ● ● ● | ● | 25 | |
| 드래곤 · 슬리퍼 | 치킨 중 ● ● ● ● ● | ● | 30 | |
| 롤링 크레이들 | 치킨 중 ● ● ● ● ● | ● | 70 | 1, 1, 2, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4 |

■ *원더풀멕시칸 콤보 ★아래에 있는 리버스 암크래치슬램부터 자이언트스윙까지를 세트로 원더풀 멕시칸 콤보라 한다*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 리버스 암크래치슬램 ● | 접근해서 →↘● | ● | 25 | |
| 리버스 암크래치슬램 ● | 접근해서 →↘● | ● | 25 | |
| 백드롭 | 리버스 암크래치슬램 중 ● ● ● | ● or ● | 18 | 당한 쪽이 A의 경우는 ●로, ●의 경우는 ● 로 탈피 |
| 저먼 스플렉스 | 백드롭 중 ● ● | ● | 18 | |
| 파워 봄 | 저먼 스플렉스 중 ● ● ● | | 22 | 캐논볼 버스터로부터 파생된 경우는 ●로 탈피 |
| 자이언트 스윙 | 파워봄 중 ● ● ● ● | ● | 27 | |
| 머슬 버스터 | 파워봄 중 ● ● ● ● ● | ● | 32 | |

■ *빌우드 스페셜 콤보 ★아래에 있는 리버스고리 스페셜 봄부터 머슬 버스터까지를 세트로 빌우드스페셜 콤보라 한다*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 리버스고리 스페셜 봄 | 상대에게 접근해서 →↘● | ● | 28 | |
| 리버스고리 스페셜 봄 | 상대에게 접근해서 ↘↘● | ● | 28 | 앉아있는 상대를 던짐 |
| 캐논볼 버스터 | 리버스고리 스페셜 봄 중 ● ● ● | | 18 | |
| 맨하탄 드롭 | 캐논볼 버스터 중 ● ● ● | ● | 17 | |
| 닥터 봄 | 맨하탄 드롭 중 ● ● ● ● | | 20 | |
| 자이언트 스윙 | 닥터봄 중 ● ●● ● | ● | 27 | |
| 머슬 버스터 | 닥터봄 중 ● ● ● ● ● | ● | 32 | |
| 캐논볼 버스터 | 축이동 중 ● (상대의 배후, 좌, 우를 잡았을 때) | ● or ● | 18 | 상대를 정면에서 잡았을 때는 리버스 고리 스페셜 봄, 뒤에서 잡았을 때는 탈피 불가 |
| 맨하탄 드롭 | 캐논볼 버스터 중 ●● ● | ● | 17 | |
| 닥터봄 | 맨하탄 드롭 중 ● ● ● ● | | 20 | |
| 자이언트 스윙 | 닥터봄 중 ● ● ● ● | ● | 27 | |
| 머슬 버스터 | 닥터봄 중 ● ● ● ● ● | ● | 32 | |

### 10단콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| | 상 상 중 중 상 하 하 하 중 중 |
| | 상 상 중 중 상 하 하 하 중 중 |
| | 상 상 중 중 상 중 하 하 중 중 |
| | 상 상 중 중 상 중 하 하 중 중 |
| | 상 상 중 중 상 중 하 하 하 던지기 |



# 미쉘 창(MICHELLE CHANG)

### 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 · 종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 통천포 | | 상, 중, 중 | 10, 5, 21 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 통천포 | ↘ | 중, 중 | 8, 21 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 전소퇴 | 앉으며 | 하 | 10 | 전소퇴는 서서 에서 이어짐 |
| 전소십자파 | 앉으며 | 하, 중 | 10, 21 | |
| 전소연퇴 | 앉으며 | 하, 상 | 10, 23 | |
| 전소선퇴 | 앉으며 ↓ | 하, 하 | 10, 10 | |
| 창공포 | 일어서며 | 중 | 15 | |
| 열진답 | 대점프 시작시 | 중 | 35 | |
| 참추 | 일어서며 | 중 | 15 | |
| 참추통천포 | 일어서며 | 중, 중, 중 | 18, 5, 21 | |
| 돌쌍장 | | 중(가드 후 비틀거림) | 25 | |
| 붕추 | ↘ | 중 | 10 | |
| 대전붕추 | 붕추 히트 중 | 붕추 히트 후 들어감 | 21 | 히트시 체인지 가능 |
| 충퇴 | ↘ | 중 | 17 | |
| 배후잡기 | 히트 후 ← | 상 | 12 | |
| 후소퇴 | 앉아 전진 시작시 | 하 | 12 | |
| 천궁퇴 | 후소퇴 중 | 상 | 15 | |
| 절초통천포 | → | 가드 불능 | 50 | |
| 전신퇴 | | 상 | 20 | 전소퇴로 이어짐 |
| 호신연공 | →→ | 중, 중 | 10, 15 | |
| 천포 | → | 중 | 15 | 히트시 체인지 가능 |
| 호신주 | →→ | 중 | 10 | |
| 질보장권 | ↓↘ | 중 | 18 | |
| 연권 | | 상, 중 | 10, 8 | |
| 질보붕주 | ↓↘ | 중 | 20 | |
| 참추붕주 | 일어서며 | 중, 중 | 15, 21 | |
| 창궁퇴 | ↘ | 중, 하, 상 | 8, 12, 15 | |
| 창궁퇴 | | 중, 하, 상 | 12, 12, 5 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 창궁퇴 | | 상, 중, 하, 상 | 10, 5, 12, 15 | |
| 참격 | | 중 | 15 | |
| 연권대전붕추 | | 상, 중, 중 | 10, 15, 21 | 첫 번째가 카운터이어야만 3번째까지 이어짐. 첫 번째 공격력은 상대의 위치에 의해 변동한다. 히트시 체인지 가능 |
| 충퇴통천포 | | 하, 중, 중 | 8, 9, 25 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 연권상단각 | | 상, 중, 상 | 10, 8, 20 | |
| 연권하단각 | | 상, 중, 하 | 10, 8, 10 | |
| 참추전소연퇴 | 일어서며 | 중, 하, 상 | 15, 12, 23 | |
| 참추전소십자파 | 일어서며 | 중, 하, 중 | 15, 12, 21 | |
| 참추전소선퇴 | 일어서며 ↓ | 중, 하, 하 | 15, 12, 10 | |
| 참추창궁퇴 | 일어서며 | 중, 중, 하, 상 | 18, 5, 12, 15 | |
| 참격전소연퇴 | | 중, 하, 상 | 15, 12, 23 | |
| 참격전소십자파 | | 중, 하, 중 | 15, 12, 21 | |
| 참격전소선퇴 | ↓ | 중, 하, 하 | 15, 12, 10 | |
| 참격통천포 | | 중, 중, 중 | 18, 5, 21 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 참격창궁퇴 | | 중, 중, 하, 상 | 18, 5, 12, 15 | |
| 참격붕주 | | 중, 중 | 15, 21 | |
| 붕추상단각 | ↘ | 중, 상 | 10, 20 | |
| 붕추하단각 | ↘ | 중, 하 | 10, 10 | |
| 신각전소연퇴 | | 상, 하, 상 | 20, 12, 23 | |
| 신각전소십자파 | | 상, 하, 중 | 20, 12, 21 | |
| 신각전소선퇴 | ↓ | 상, 하, 하 | 20, 12, 10 | |
| 횡권 | ↓↘ | 중 | 20 | |
| 전질보 | → | 상 | 25 | |
| 열붕장 | 횡이동 중 | 중 | 15 | 클린 히트시 22 |
| 궁보 | 횡이동 중 | 특중 | 12 | |
| 홍련권 | 횡이동 중 | 중 | 25 | |
| 이기각 | 횡이동 중 | 중, 상 | 16, 18 | |
| 호쌍연퇴 | ↘ | 중, 중 | 14, 21 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 프론트 스플렉스 | 접근해서 | | 30 | |
| 피셔맨즈 스플렉스 | 접근해서 | | 30 | |
| 블리자드 스플렉스 | 상대의 좌측면으로 접근해서 or | | 40 | |
| 서잔크로스 스플렉스 | 상대의 우측면으로 접근해서 or | | 40 | |
| 저먼 스플렉스 | 상대의 배후에서 접근해서 or | | 45 | |
| 저먼 스플렉스 | 배후잡기 중 ↓ | | 45 | |
| 뒤돌아잡기 | 뒤돈 상태에서 or | | | 상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다 |
| 풀넬슨 스플렉스 | 접근해서 ↘ | | 37 | |

## 던지기

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| | 상 중 중 중 하 상 중 상 하 중 |
| | 상 중 중 중 하 상 중 하 중 중(던지기) |
| | 상 중 중 중 하 상 중 중 하 중 |



# 줄리아 창(JULIA CHANG)

## 고유기

| 기술명 | 커맨드 | 판정·종류 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 통천포 | 1 1 1 | 상, 중, 중 | 10, 5, 21 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 통천포 | ↘1 1 | 중, 중 | 8, 21 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 전소퇴 | 앉으며 4 | 하 | 10 | 전소퇴는 서서 4로부터 이어진다 |
| 전소십자파 | 앉으며 4 1 | 하, 중 | 10, 21 | |
| 전소연퇴 | 앉으며 4 4 | 하, 상 | 10, 23 | |
| 전소선퇴 | 앉으며 4↓4 | 하, 하 | 10, 10 | |
| 창공포 | 일어서며 4 | 중 | 15 | |
| 열진답 | 대점프 시작시 3+4 | 중 | 35 | |
| 참추 | 일어서며 2 | 중 | 15 | |
| 참추통천포 | 일어서며 2 1 1 | 중, 중, 중 | 18, 5, 21 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 몰쌍장 | 1+2 | 중(가드 후 비틀거림) | 25 | |
| 봉추 | ↘2 | 중 | 10 | 대전봉추로 전환될 경우는 15, 21이 된다. |
| 대전봉추 | 봉추 히트 중 1 | 봉추 후에만 들어감 | 21 | 2번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 충퇴 | ↘3 | 중 | 17 | |
| 배후잡기 | 2 히트 후 ← | 상 | 12 | |
| 후소퇴 | 앉아 전진 시작시 4 | 하 | 12 | |
| 천궁퇴 | 후소퇴 중 3 | 상 | 15 | |
| 절초통천포 | →1+4 | 가드 불능 | 50 | |
| 전신퇴 | 3+4 4 | 상 | 20 | 전소퇴로 이어진다 |
| 호신주 | →→1 | 중 | 10 | |
| 질보장권 | ↓↘1 | 중 | 14 | |
| 연권 | 1 2 | 상, 중 | 5, 8 | 레버 → 입력시 공격력 10, 8 |
| 질보봉주 | ↓↘2 | 중 | 20 | |
| 참추봉주 | 일어서며 2 2 | 중, 중 | 15, 22 | |
| 창궁퇴 | ↘1 4 3 | 중, 하, 상 | 8, 12, 15 | |
| 창궁퇴 | 1+4 3 | 중, 하, 상 | 12, 12, 15 | |
| 창궁퇴 | 1 1 4 3 | 상, 중, 하, 상 | 10, 5, 12, 15 | |
| 참격 | 3 2 | 중 | 15 | |
| 연권대전봉추 | 1 2 1 | 상, 중, 중 | 10, 15, 21 | 1번째가 카운터이어야만 3번째까지 이어진다. 첫 번째 공격력은 상대 공격에 따라 변화한다. 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 충퇴통천포 | 2+3 1 | 특중, 중, 중 | 8, 9, 25 | 3번째 공격 히트시 체인지 가능 |
| 연권상단각 | 1 2 4 | 상, 중, 상 | 10, 8, 20 | |
| 연권하단각 | 1 2 3 | 상, 중, 하 | 10, 8, 10 | |
| 참추전소연퇴 | 일어서며 2 4 4 | 중, 하, 상 | 15, 12, 23 | |
| 참추전소십자파 | 일어서며 2 4 1 | 중, 하, 중 | 15, 12, 21 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 참추전소선퇴 | 일어서며 ◎ ◎↓◎ | 중, 하, 하 | 15, 12, 10 | |
| 참추창궁퇴 | 일어서며 ◎ ◎ ◎ ◎ | 중, 중, 하, 상 | 18, 5, 12, 15 | |
| 참격전소연퇴 | ◎ ◎ ◎ ◎ | 중, 하, 상 | 15, 12, 23 | |
| 참격전소십자파 | ◎ ◎ ◎ ◎ | 중, 하, 중 | 15, 12, 21 | 전소퇴는 서서 ◎ 부터 이어진다 |
| 참격전소선퇴 | ◎ ◎ ◎ ↓◎ | 중, 하, 하 | 15, 12, 10 | |
| 참격통천포 | ◎ ◎ ◎ ◎ | 중, 중, 중 | 18, 5, 21 | 3번째 히트시 체인지 가능 |
| 참격창궁퇴 | ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ | 중, 중, 하, 상 | 18, 5, 12, 15 | |
| 참격붕주 | ◎ ◎ ◎ | 중, 중 | 15, 22 | |
| 붕추상단각 | ↘◎ ◎ | 중, 상 | 10, 20 | |
| 붕추하단각 | ↘◎ ◎ | 중, 하 | 10, 10 | |
| 신각전소연퇴 | ◎ ◎ ◎ | 상, 하, 상 | 20, 12, 23 | |
| 신각전소십자파 | ◎ ◎ ◎ | 상, 하, 중 | 20, 12, 21 | |
| 신각전소선퇴 | ◎ ◎↓◎ | 상, 하, 하 | 20, 12, 10 | |
| 호신연공 | →→◎ ◎ | 중, 중 | 10, 15 | ◎ 딜레이 가능 |
| 천포 | →◎ | 중 | 15 | 히트시 체인지 가능 |
| 질보연주 | ↓↘◎ ◎ | 중, 중 | 14, 21 | 딜레이 가능 |
| 붕권 | →◎ ◎ | 중 | 21 | |
| 도발 | ◎ | 특수동작 | | |
| 기합 모으기 | ◎ | 특수동작 | | 1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지 |
| 운폐일월파 | →◎ | 중 | 28 | 히트시 체인지 가능 |
| 홍란비붕주 | ↘◎ ◎←→◎ | 중, 중, 중 | 12, 15, 25 | |
| 충추 | 횡이동 중 ◎ | 중 | 21 | |
| 섬신후소퇴 | ←◎ | 하 | 12 | |
| 이합천퇴 | ←◎ | 상 | 17 | |

## 던지기

| 기술명 | 커맨드 | 잡기풀기 | 공격력 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 데스 밸리 봄 | 접근해서 ◎ | ◎ | 35 | |
| 피셔맨즈 스플렉스 | 접근해서 ◎ | ◎ | 30 | |
| 불도킹 헤드록 | 상대 좌측면으로 접근해서 ◎ or ◎ | ◎ | 40 | |
| 줄리아라니 | 상대 우측면으로 접근해서 ◎ or ◎ | ◎ | 45 | |
| 카프 브란딩 | 상대 배후로 접근해서 ◎ or ◎ | | 50 | |
| 뒤돌아잡기 | 뒤돈 상태에서 ◎ or ◎ | ◎ or ◎ | | 상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다 |
| 풀넬슨 스플렉스 | 접근해서 ↘◎ | ◎ | 37 | |
| 매드 액스 | 접근해서 ↓↙←→◎ | ◎ | 14, 14, 14 | |
| 프론트 스플렉스 | 접근해서 ↓↙ ◎ | ◎ | 30 | |
| 제페니즈 오션사이클론 봄 | 접근해서 ↓↙↓↙◎ | ◎ | 45 | |
| 하단 흘리기 | ↙(or ↓) ◎ or ↙(or ↓) ◎ | | | |

## 10단콤보

| 커맨드 | 판정 |
|---|---|
| ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ | 상 중 중 중 하 상 중 상 하 중 |
| ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ | 상 중 중 중 하 상 중 하 중 중(던지기) |
| ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ | 상 중 중 중 하 상 중 중 하 중 |

# 기술 설명



# 폴 피닉스

정신없는 연속 공격이 아니라 단 한방으로 먹고사는 열혈 아저씨 폴은 TTT에서도 여전하다. 단, TTT에서는 「철권 3」에서 "짜증"으로 알려졌던 기술들의 밸런스가 꽤 조정되었으며 폴의 단순 무식한 패턴을 그나마 조금 다양하게 해줄 수 있는 새로운 기술들이 도입되었다. 폴과 로우는 특별한 상성관계에 있기 때문에 이 둘이 팀을 짤 경우 상당히 멋진 태그 콤비네이션을 볼 수 있다.

**바뀐 점**

TTT에서 폴의 가장 커다란 특징이라 한다면 뭐니뭐니 해도 낙엽(앉으면서 ⁘ ⁘)의 약화이다. 「철권 3」 때 많은 사람들을 분노의 역류로 몰아넣었던 낙엽이 TTT에서는 어느 정도 밸런스가 잡혀져 첫 공격이 클린 히트 혹은 카운터 히트한 경우 외에는 다운되지 않는다. 따라서 일정 거리에서 원투펀치와 기와깨기(앉으면서 ⁘)로 안전하게 견제만 하다가 느닷없이 낙엽을 하는 것은 이젠 통용되지 않으며, 낙엽 첫 공격이 막힐 경우에는 빠르고 강력한 기상공격을 당하기 십상이어서 안전하게 낙엽 1방만 사용하는 플레이에 위험부담이 생겼다. 결국 깊숙이 파고들거나 확실히 카운터로 맞힐 수 능력이 있는 사람들만 유용하게 사용할 수 있는 기술이 되었다. 그 외에 폴은 기본적으로 「철권 3」와 동일하다. 봉권의 데미지가 약화된 듯 싶지만 어디까지나 상대적인 느낌일 뿐이고, 실제로 어떻게든 봉권에 맞게 된다면 (매우!!) 아프기는 마찬가지이다.

## 기술 설명

### 쌍비천각(↗ ⁘ ⁘)

봉권, 낙엽과 함께 폴의 3대 이지선다용 기술 중의 하나이다. 중중 판정의 두 번의 점프공격으로 이후에 추가공격을 넣을 수는 없지만 워낙 데미지가 크고 막혀도 딜레이에 대한 부담이 없어 상대가 앉는다 싶으면 마구 사용했던 기술이다. 「철권 3」 시절에 비해 TTT에서는 두 번째 킥의 판정이 약간 약해진 것 같고 파워도 많이 다운된 것 같지만 여전히 쓸만한 기술임에는 틀림없다. 게다가 공격의 타점이 비교적 낮게 시작하기 때문에 공중콤보의 마무리 기술로도 쓰이기도 한다.

### 봉권(↓↘→⁘)

누가 봉권이 약해졌다고 했던가? 노멀 히트시에는 33의 데미지뿐이지만 클린 히트시에는 49의 데미지를 자랑한다. 봉권을 맞는 경우가 거의 대부분 카운터나 클린 히트라는 것을 생각해본다면 봉권이 '약화'되었다고 보는 것은 옳지 않다. 처음 ↓↘→레버 입력의 속도에 따라 봉권의 발동 속도가 직접 결정되기 때문에 필요에 따라 이것을 조절하는 습관을 들여야 할 것이다. 예를 들어 상대에게 판단할 여유를 주지 않거나 딜레이를 잡아내기 위해서라면 빠른 봉권을 사용해야 하고, 봉권 스텝을 보여 상대에게 판단착오를 일으키기 위해서라면 느린 봉권을 사용해야 할 것이다.

### 낙엽(앉으면서 ⁘ ⁘)

앞서 설명한 대로 클린 히트 혹은 카운터 히트가 아니면 상대가 다운되지도 않을뿐더러 두 번째의 팔꿈치 공격이 막히는(따라서 온갖 빠른 기술들은 맞을 각오를 해야 하는) 불상사가 일어난다.

따라서 「철권 3」 시절처럼 잽으로 견제만 하면서 어느 순간 낙엽을 사용해봤자 말짱 헛일이다(잽으로 견제만 하는 안전한 거리라면 낙엽을 클린 히트시킬 수 있는 거리가 아니다). 다만, 다운된 상태에서의 심리적 공방이라든지, 순간을 노린 역습에는 여전히 주요한 기술이다.



▲하단 킥을 맞았다!



▲그러나 가드가!!!

### 기와깨기(앉으면서 ⁘)

변함없는 폴의 견제기술. 리치 좋고, 판정 좋고, 카운터시 봉권(기와깨기 ➡ 봉권(앉으면서 ⁘ ⁘)까지 들어가니 위력도 좋다. TTT에서는 판정이 조금 약화된 것 같지만 여전히 중거리에서는 중요한 견제기로 사용된다.

### 부옥(→⁘)

횡이동과 함께 나가는 고격(몸통박치기)기술. 기술의 특성상 직선적인 기술에 대단히 강하여 거의 모든 공격을 피하고 반격할 수 있다. 그러나 막힌 후에 허점이 있기 때문에 그때그때 상황 판단을 하고 사용해야 한다.

### 풍아(접근해서 ↘⁘)

발동이 상당히 빠른 폴의 던지기기술로 위력도 좋은 편이다. 단발 잽과 같은 잔기술 이후에 곧장 사용해 상대의 허를 찌르는 전술을 연습하자.

### 이당(접근해서 →→⁘)

레버 커맨드가 대시 커맨드인 관계로 당연히 잡기의 리치가 상당히

길다. 부지화 카운터 히트라든지, 이질풍(↓↘→ ) 카운터 스턴의 경우 등에 빠르게 파고들어 이당을 사용하거나 다른 이지선다를 사용하는 연습을 하자. 사용한 후에 곧바로 체인지 버튼을 누르면 반대편에서 대기 캐릭터가 등장하며 추가타를 넣을 수 있다.


▲네 선에서 해결해


▲뒤청소만 내 몫이냐?

### 부지화(횡이동 중 )

TTT의 신기술. 횡이동 중에 나가는 강력한 하단 발차기이다. 정강이를 걷어차는 기술이라서 상대를 쓰러뜨릴 수는 없지만 위력이 좋고 발동도 빠른 편이다. 리치가 짧고 타이밍을 맞춘 횡이동에 약하다는 것이 아쉽지만 상대방을 소극적으로 만들기 쉬운 기술이다. 카운터 히트시에는 상대의 자세가 무너져버리는데 비록 확정적인 추가공격을 넣을 수는 없어도 그 틈에 여러 심리전을 펼칠 수 있다.


◀부지화 카운터!

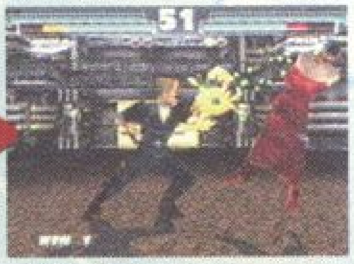

▲발악하면 붕권을!


▲얌전히 있으면 잡기를!

### 선질풍(횡이동 중 )

신기술. 폴의 질풍 시리즈 중 세 번째 기술이다. 횡이동 후에 몸을 한바퀴 회전하며 팔꿈치를 쳐낸다. 상당히 애매한 기술이기는 한데, 횡이동 후에 나오는 기술 또는 회전하는 기술이라는 것만 생각하다가는 자칫 이 기술이 횡이동하는 상대를 잡을 수 있다고 착각할 수도 있다.


▲횡이동


▲선질풍! 일단 멋은 있다

그러나 실상 회전 후에 직선으로 팔꿈치를 찔러내기 때문에 당연히 회전기라기 보다는 직선기로서의 성격이 강하다. 그래서 대전 중에 상대의 횡이동에 의해 빗나가거나 아예 제대로 쓰지도 못하고 카운터를 당하는 경우가 있다. 그러나 일단 위력은 괜찮은 편이고 발동 속도도 느린 것은 아니다. 상대가 선질풍을 히트 혹은 가드한 경우라면 딜레이에 대한 걱정도 거의 없는 편이다.

### 진월(일어서며 )

신기술. 폴에게 추가된 기술 중에 가장 주목할만한 기술이다. 일어서며 낮은 자세로 손바닥을 위로 올려치는데, 「철권 3」에 있던 기상 어퍼와는 여러 가지로 다르다. 일단 띄우는 높이는 그다지 높은 편은 아니지만 판정이 기존의 기상 어퍼보다 강하며 리치도 길다.

히트한 경우 상대는 배를 땅으로 향한 상태로 뜨게 되는데 이 상태에서 몇 가지 공중콤보를 넣을 수 있다. 진원을 사용한 후 레버를 계속 아래로 유지하면 앉은 자세로 회복하고 그냥 내버려두면 서 있는 자세로 회복한다. 이것을 이용해 앉은 자세 입력이 필요한 기술들을 공중콤보에 사용할 수 있다. 타이밍을 익혀두면 붕권 스텝 중에도 쉽게 사용할 수 있다는 것도 좋다.


▶"100원만…!" 괜찮은 기술이다

## 대전 팁 및 콤보

폴은 연속기와 연속공격 위주의 캐릭터가 아니라 한방 캐릭터이다. 따라서 결정타를 날릴 수 있을 때까지 상대의 공격을 저지하거나 견제하면서 공격의 틈을 노리는 것이 기본적인 전략이 된다. 기본적인 견제는 물론 원투펀치와 기와깨기(앉으면서 )이다. 기본기 역시 견제기로서 좋은 성능을 가지고 있는데, 주의를 충분히 기울인다면 카운터 히트시 날아가는 상대에게 붕권(↓↘→ )으로 추가타를 넣을 수 있다.


▲기본기 RK 카운터


▲붕권!

↓↘➡ 레버 입력으로 붕권 스텝이 발동하는데, 이 스텝이 발동한 이후에 상당히 오래까지 를 눌러 붕권을 사용할 수 있는 시간이 존재하여 붕권 스텝 ➡ 낙엽(앉으면서 ), 붕권 스텝 ➡ 붕권의 이지선다가 「철권 3」에서 꽤 인기를 끌었다. TTT 역시 기본적으로는 마찬가지이지만 낙엽의 약화는 역시 부담이 된다. 진의 풍신 스텝 ➡ 기상 어퍼(추돌)과 마찬가지의 요령으로 폴도 붕권 스텝 ➡ 진월(일어서며 )을 사용할 수 있지만 그다지 효과가 뛰어난 것 같지는 않다. 상대가 공격해 들어오거나 하는 것을 예상한다면 부지화(횡이동 중 )나 선질풍(횡이동 중 )으로 역습을 가한 뒤에 붕권이나 부옥(→ )으로 발악하는 상대를 요리하자. 반격하려는 상대를 열 중 8, 9는 카운터로 처리할 수 있다. 그러나 상대가 부지화나 선질풍

을 막고 방어나 자세 회복에 신경을 쓰는 타입이라면 접근하여 이당(→→ )과 같은 잡기로 잡아주자. 부지화를 카운터로 맞췄다면 비교적 여유있게 상대에게 근접할 수 있기 때문에 이때야말로 나엽 ➡ 붕권 이 지선다가 제 구실을 할 수 있다. 폴은 특별히 공중콤보에 강한 캐릭터는 아니다. 그러나 TTT에 들어오면서 강력한 직선적인 타격기를 공중에서 맞췄을 때의 데미지와 연출을 크게 상향조정했기 때문에 붕권으로 공중콤보를 마무리 할 수 있으면 일단 OK. 가장 흔하게 사용되는 것으로는 ↗ ➡ 원투펀치( ) ➡ 쌍비천각(↗ ), ↗ ➡ 잽(( ) ➡ 붕권(↓↘→ ) 같은 것이 있다.



▲공중콤보로 붕권 히트



▲호쾌하게 날아간다



▲100원만!



▲뭐, 싫다구?



▲싫으면 맞아야지!

「철권 3」에서는 그다지 어렵잖게 쉽게 들어가던 ↗ ➡ 잽( ) ➡ 선앵철기(↓↙←★ ), ↗ ➡ 잽( ) ➡ 선앵붕권(↓↙←★ ) 콤보가 TTT에 들어서는 두 번째 공격의 리치가 짧아졌는지 성공 조건이 대단히 까다로워졌다. 신기술 진월 이후에도 공중콤보가 가능하다. 기본적으로 진월(일어서며 ) ➡ 잽( ) ➡ 쌍비천각(↗ )은 가능하다. 그 외에 진월(일어서며 ) ➡ 붕권(↓↘→ )도 가능한데, 간단한 것에 비해 타이밍이 상당히 까다롭다. 보다 쉽게 하려면 진월(일어서며 ) ➡ 잽( ) ➡ 붕권(↓↘→ )이 좋을 것이다. 이 경우에도 잽 부분을 최대한 빨리 입력해야 한다.

진월 사용 후에 레버를 아래로 유지하면 앉은 자세로 회복하는 것을 이용하여 진월(일어서며 ) ➡ 엽앵붕권(앉은 상태에서 ↘ ), 진월(일어서며 )) ➡ 엽앵철기(앉은 상태에서 ↘ )의 콤보가 가능하다.



▲100원만!



▲엽앵



▲붕권!



◀엽앵철기 도 물론(!) 사용 가능



## 포레스트 로우

기민한 움직임과 세련된 견제로 플레이를 이끈 뒤에 카운터 공격을 통해 커다란 데미지를 입히는 것이 로우의 주된 전술이었다. 그러나 TTT로 와서 카운터 공격의 필수적인 몇 가지 기술들이 결정적으로 약화되어 더 이상 일발역전의 로우를 보기가 힘들어질 것 같다. 몇 가지 신기술들과 폴과의 태그 컴비네이션이 눈을 즐겁게 하지만…, 말 그대로 눈요기일 뿐…. 새로운 전술을 정립해야 할 필요성을 절감한다. 로우는 폴과 상성관계에 있어서 이 둘 사이에는 특별한 태그 콤보가 가능하다.




◀폴같은 놈과 친구를 하다니…

**바뀐 점**

로우는 실로 처참한 변화를 겪었다. 일발역전을 위한 주력 기술들이 모두 약화되었다. 기본적으로 하이킥 ➡ 라이트 썸머( )가 더 이상 연계되어 히트하지 않는다. 하이킥 부분이 반드시 확실한 카운터 히트인 경우에만 라이트 썸머가 연계되어 들어간다. 다음으로 드래곤 스톰(← )의 첫 공격이 상단이 되어버렸다. 세 번째로 드래곤 너클 콤보( or → )가 더 이상 상대를 날려보내지 못하며, 마지막으로 페이크 스텝 ➡ 트랩 라이트 너클(← 성공 후 )의 히트 후 상대의 경직이 거의 사라

저서 예전의 일발역전 필살연계기(← 성공 후 ➡ ➡ 일어서며 ➡ ← )는 더 이상 존재하지 않는다. 덤으로, 드래곤 테일(↙ )은 나락쓸기보다도 횡이동으로 피하기가 쉬워졌다. 그에 비해 추가된 신기술들은…. 으음….


▲하이킥이 히트해도


▲말짱 헛거라네…


▲드래곤 테일!


▲간단히 피한다.

## 기술 설명

### 썸머솔트 킥 ➡ 소점프 타입(↑ or ↖ or ↗ )

하이킥 ➡ 라이트 썸머가 사실상 존재의 이유를 상실한 관계로 이젠 이 기술이 썸머 계통의 기술 중에 유일하게 빠르게 발동시켜 공중콤보를 사용할 수 있는 것이 되었다.

### 드래곤 너클 콤보( or → )

히트시 상대는 더이상 날아가지 않는다. 단지 충격으로 제자리에서 주춤할 뿐이다. 그러나 이 점을 노려 상대가 히트한 이후 심리전으로 추가공격을 넣을 수가 있다.

### 3연 하이킥( )과 페인트 미들킥(3연 하이킥 중 →)

이 기술은 「철권 3」 때보다 오히려 파워업한 기술이다. 발차기 사이의 전진 폭이 커져서 이젠 첫방을 맞추고도 공중에다 헛발길질 해대는 숫다리의 추태를 벌이지 않는다. 또 속도도 약간 빨라진 것 같다. 그러나 상단이라는 약점은 여전하기 때문에 3번째 공격은 당연히 →레버 입력으로 페인트 미들킥으로 사용하는 것이 바람직하다.


▲하이킥1




▲세방을 다 가드시켰다!

### 슬라이딩(앉은 상태에서 ↘↓↘ )

로우의 가장 중요한 하단 기술 중 하나. 「철권 3」에 들어와서 슬라이딩 그 자체보다는 슬라이딩 ➡ 썸머솔트킥(대점프 타입)의 이지선다가 정립되었다. 커맨드가 어려운 관계로 많은 사람들이 마스터하지 않고 넘어가는 기술이지만 반드시 익혀야 한다. 보통 하단공격에서부터 페인트공격, 다운공격에 이르기까지 여러 가지 용도로 사용된다. 슬라이딩을 능숙하게 사용한다는 것 자체가 경계심을 심어주기 때문에 상대의 자유로운 이동을 저해하는 요소가 되기도 한다.

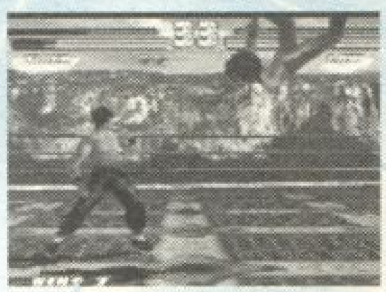

▲ 슬라이딩을 익히는 것은 필수!

### 드래곤 테일(↙ )

위험 부담을 가슴에 안고 사용해야 하는 로우의 유일한 하단 쓸기 기술. 그나마 「철권 3」 시절에는 어느 방향이든 상대의 횡이동을 저지할 수 있는 능력이 있었지만 이제는 그것마저 없어졌다. 즉, 상대가 자신의 좌측면으로 횡이동만 한다면 드래곤 테일은 멋지게 빗나간다. 공중콤보의 마무리로 하는 경우가 아닌 이상 이젠 정말로 별 볼일 없는 기술이 되었다. 봉인하자.

### 드래곤 러시(← )

TTT 출시 이전에 첫 공격이 상단으로 바뀌었다는 소문이 돌았던 기술. 그러나 여전히 중하중의 판정을 가지고 있다. 기습용, 딜레이 캐치용 등등 드래곤 러시 1단은 다각도로 활용되고 있다. 긴 전진 거리에 나쁘지 않은 판정, 공중콤보용으로 이상적인 타점 등은 좋든 싫든 이 기술을 로우의 주력기로 만든다.


◀3타 히트 후의 상대의 공중모션이 변경

### 엘보 드래곤 윕(↙ )

엘보 부분만을 따로 떼어 사용하는 경우가 많은데 자주 써먹으면 탄로나지만 가끔씩 사용해주면 멋진 심리전의 기술이 되기도 한다.

### 촌경(→ )

「철권 3」에서는 하단 흘리기와 조합해 로우를 무서운 캐릭터로 만들었던 기술. 그러나, 하단 흘리기가 약화된 관계로 대전 중에 촌경을 사용할 기회가 없다(웨이브 스


▲멋진 연출이다!


▲촌경!


▲곧바로 체인지!

텝과 섬광열권 등 현란한 횡이동이 난무하는 이 시대에 도대체 누가 이 기술을 맞아줄 것인가?). 특이한 것은 백두산, 줄리아, 미셸, 간류, 니나, 안나, 준, 샤오유, 에디, 요시미츠를 제외한 나머지 10명의 캐릭터와는 촌경 후 체인지 버튼으로 태그가 가능하다. 이때 대기 캐릭터는 자동으로 날아차기를 하며 등장하고, 레버를 아래로 하고 있으면 슬라이딩을 하며 등장한다. 또, 폴과 로우의 콤비는 특별한 태그 콤보를 사용할 수 있는데 자세한 것은 대전 팁 및 콤보에서 설명한다.

### 드래곤 스톰(←1 2 1)

의외로 러시가 아니라 스톰의 첫 공격이 상단이 되어 버렸다. 원래 카운터용 기술이라서 상단이 되었다고 해봤자 뭐 크게 달라진 게 있을까 라고 생각했던 것과는 달리, 「철권 3」 시절에 첫 공격이 중단인 덕분에 상대를 스톰으로 쉽게 걷어 내거나 무의식적으로 카운터를 날렸던 경우가 얼마나 많았던가를 뼈저리게 느끼게 된다. 덕분에 상단을 피하고 들어오는 공격이라든지 하단공격을 상대로 하는 스톰의 돌격능력이 엄청나게 떨어졌다. 게다가 딜레이없이 3번의 공격을 모두 사용해도 마지막 공격을 횡이동으로 피하기가 엄청나게 쉬워졌다(진의 나찰문·일 회피보다도 쉬워졌다).


▲스톰 3단 피하는 것은


▲껌이다…

### 페이크 스텝(←1+2)

로우 전용의 상중단 펀치 흘리기 기술. 성공한 경우에는 각 공격 버튼마다 한가지씩 특성있는 기술들을 반격기로 사용할 수 있는 매력적인 기술이다. 그러나 주력기술인 트랩 라이트 블로우(페이크 스텝 성공 후 2)가 상대에게 주는 경직시간이 우스울 정도로 적어졌으며, 필살의 일발역전기를 개시하던 하이킥 라이트 썸머(3 4)도 이제는 사라진 것과 다름이 없어 목숨을 걸고 페이크 스텝을 사용할 의의가 거의 사라졌다. 다만, 트랩 레프트 블로우(페이크 스텝 성공 후 1)로부터 이어지는 콤보들만 건재하다. 그냥 페이크 스텝을 사용했을 때 2와 3로 나오는 기술들이 추가되었는데… 전혀 쓸모가 없다. 이런 신기술들을 주느니 차라리 옛 기술들이나 가져가지 말걸….

### 드래곤 어퍼컷(일어서며 2)

신기술. 철권 캐릭터 중 가장 기상 어퍼의 리치가 짧던 로우가 새로 배워온 기술이다. 드래곤 스톰의 마지막 어퍼컷만 따로 떼낸 듯하며 성능도 거의 같다고 보면 된다. 「철권 3」와 마찬가지로 TTT에서도 일어서며 사용하는 공격들의 효율이 높은 관계로 로우의 신기술들 중 유일하게 좋은 것이 등장했다고 보면 된다. 상대를 높이 띄울 뿐만 아니라 히트시 체인지가 가능하기 때문에 다른 캐릭터와의 태그 컴비네이션을 조합하기에 좋은 기술이다.


▲신기술! 드래곤 어퍼컷!

### 드래곤 해머(→1+2)

폴의 도끼치기에서 따온 듯한 기술. 무지막지하게 주먹으로 내려치는데, 기술 발동시에 약간의 허점이 있어서 그렇지 적절하게만 사용한다면 문제없다. 재미있는 것은 카운터 히트시 상대를 땅에 부딪쳐 크게 튕겨오르게 하는데, 이때 공중콤보를 사용할 수 있다. 그 외에 폴처럼 공중콤보의 마무리용 기술로도 사용할만하다.


▲신기술! 드래곤 해머!


▲카운터 히트시 바운드!

### 드래곤 져지먼트(횡이동 중 2 1 2 1)

이소룡의 정무문을 본 사람은 단박에 아! 하고 알아차릴 기술. 매우 훌륭한… 눈요기용… 기술이다. 복부를 퍼버벅~ 가격한 뒤 백너클로 상대를 날려보낸다. 일단 드래곤 져지먼트는 첫 번째 보디 블로우가 카운터 히트하면 마지막 공격까지 모두 히트한다는 것이 장점이라고 하겠지만, 보디 블로우들이 보기 민망할 정도로 리치가 짧아 이것을 상대의 몸에 가드시키는 것조차 힘들다. 결국 상대가 근거리에서 완벽할 정도로 실수를 하고 나는 완벽하게 측면을 잡아 사용하면 기똥찬 기술이 될 것이다(뜨아~).


▲이토오오~!


▲드래곤 져지먼트!


▲아다다~

### 드래곤 폴(접근해서↘1+2 1 2 1+2)

↘1+2 입력 직후에 1 2 1+2를 빠르게 순서대로 입력하면 상대의 얼굴을 땅에 처박는 드래곤 폴이 나온다. 측면 던지기와 배후 던지기를 제외하고 로우의 던지기 기술 중에 가장 데미지가 높으며, 이제는 로우의 던지기 기술 중 유일하게 1+2로 잡기가 풀린다는 것도 장점…일까?

### 드래곤 니(접근해서 →→3+4)

상대를 끌어당겨 얼굴에 무릎치기를 먹인다. →→ 입력의 특성상 던지기 리치가 길다는 것과 발동이 빠르다는 것은 분명 장점. 그러나 이전에 1+2 버튼으로 풀리던 것과는 달리 이제는 1 버튼 하나로 풀려버린다. 분명히 왼쪽 기본 잡기와 드래곤 니를 섞어서 사용했는데도 상대가 백발백중으로 잡기를 푸는 이유를 이제야 알 것 같다.

**페이크 어퍼컷(페이크 스텝 중 ⁘)**

별 것 아니다. 드래곤 어퍼컷을 페이크 스텝 중에 사용한다고 보면 끝이다. 페이크 스텝의 동작이 정리될 때까지 얌전히 기다려줄 사람이 있느냐, 없느냐에 따라서 과연 이 기술이 좋은지 나쁜지가 결정될 것이다(뻔한 답인가?).

**페이크 로우(페이크 스텝 중 ⁘)**

이건 더 할 말이 없다. 페이크 스텝에 드래곤 로우(앉으면서 ⁘)를 붙여 논 것뿐이다. 어휴….

**스텝 인 콤보(↘⁘ ⁘ ⁘)**

전작들에서 스텝 인 미들킥에 대한 아쉬움을 개발자들이 알아차렸는지 스텝 인 미들킥에서 파생되는 콤보 기술을 만들어줬다. 그러나 첫 공격을 카운터로 맞은 경우, 거리가 허락한다면 모든 공격을 다 맞는다는 장점이 있지만 만약 막히거나 하면 1) 중단의 하단 킥을 흘리기가 너무 쉽고, 2) 마지막 상단 킥을 상대가 앉아서 피한다면 죽음을 각오해야 한다.


▲첫 공격이 카운터라면



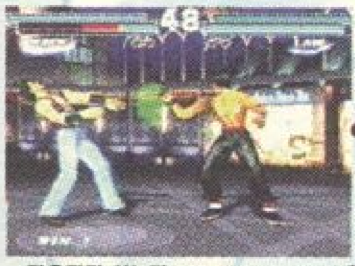
▼마지막까지 카운터!



## 대전 팁 및 콤보

이제는 카운터맨으로서의 로우는 더 이상 기대하기 힘들다. 결국 윌리엄스 자매처럼 다양한 기술들로 조금씩 체력을 깎는 식의 스타일로 전환해야 한다는 비극적인 결론이 나오는 것 같다. 그래도 기술이 약화된 덕분에 오히려 생각치도 못한 부분에서 이득을 본 경우도 생겼다. 드래곤 너클 콤보(⁘ ⁘or ➡⁘ ⁘ ⁘)는 마지막 공격이 히트해도 이제 상대가 날아가지 않고 다만 움찔 하며 자세가 흐트러진다. 덕분에 후속타로 드래곤 슬래쉬(→→→⁘)라든지, 각종 잡기 등을 사용할 수 있다. 상대가 발악하여 반격하려 할 때에는 드래곤 스톰(←⁘ ⁘ ⁘)이나 하이킥 ➡ 라이트 썸머(⁘ ⁘)와 같은 카운터용 기술을 시도해볼 가치가 있고, 단지 백대시로 물러나려고만 할 때에는 드래곤 슬래쉬(→→→⁘)를 사용하자. 가만히 제자리에서 방어를 선택한다면 물론 각종 던지기 공격을 사용해보자. 그 밖에 자세가 더욱 낮아진 드래곤 테일(↙⁘)도 나쁘지 않을 것이다(결과가 아니라 시도가).

그러나 드래곤 너클 콤보의 진정한 활용은 그 딜레이의 사용법에 있으므로 많은 연구가 필요할 것이다. 스톰(←⁘ ⁘ ⁘)은 상단이 된 덕분에 별의별 희한한 경우에도 상대를 걷어내던 무식한 돌격능력은 온데간데없어졌다. 그러나 히트 시에는 체인지가 가능해 멋진 태그 콤보를 넣기에 쉬운 기술이다. 드래곤 러시(←⁘ ⁘ ⁘)를 이용한 심리전은 여전하다. 러시 1단(←⁘) ➡ 드래곤 다이브(접근 ➡⁘)는 이미 고전적(이지만 여전히 유효한) 패턴이고, 러시 후에 상대의 잽이라든지 하단 펀치를 예상하고 흘리기를 사용하는 패턴도 쓸만하다. 기본적으로 근거리 견제를 위해서는 원투펀치와 기본기 ⁘(로우의 ⁘도 수준급이다)가 유효하며, 중거리에서는 스톰 2단, 러시 1단을 섞어서 견제한다. 주의할 것은 스톰과 러시 모두 직선적인 성격이 강한 기술이라서 횡이동에는 약하니(특히, 화랑과 백두산의 플라밍고 같은 기술에 대해서는 거의 무방비나 마찬가지이다) 주의해서 사용해야 한다. TTT에서는 하단 흘리기와 페이크 스텝의 약화로 「철권 3」에서처럼 안정적으로 공중콤보를 넣기가 매우 힘들다. 세칭 '드래곤 콤보'로 알려져있는 드래곤 스톰(←⁘ ⁘ ⁘) ➡ 드래곤 썸머(⁘↑⁘) ➡ 드래곤 테일(↙⁘)은 타이밍이 조금 까다로워졌지만 여전하다. '드래곤 콤보2'로 알려져 있는 드래곤 스톰(←⁘ ⁘ ⁘) ➡ 드래곤 썸머(⁘↑⁘) ➡ 전방 대시(→→) ➡ 드래곤 러시(←⁘ ⁘ ⁘)도 가능하지만, 그러잖아도 쓰기 까다로웠던 것이 더더욱 쓰기 곤란해졌다.


▲다운되지 않는다


▲상대가 도망가면 드래곤 슬래쉬로 가드시켜 잡자


▲발악한다면 스톰!

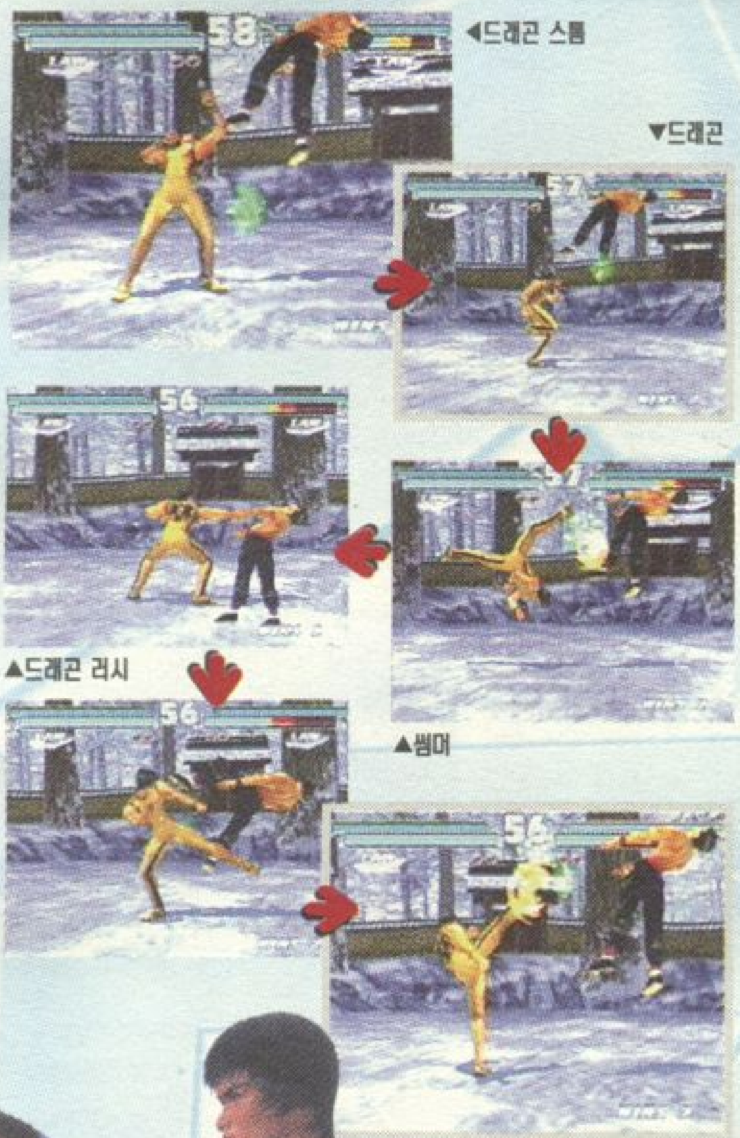

▲방어를 한다면 잡기!


▲드래곤 스톰


▲드래곤


▲썸머


▲드래곤 테일!



◀드래곤 스톰

▼드래곤

▲드래곤 러시

▲썸머



▲원 어퍼

▲춘경!

▲띄우고

▲체인지!

▲추가타! 낙법을 해도 맞기 십상이다!

상성관계에 맞춰서 폴과 로우 사이에서만 가능한 특별한 태그 콤보가 존재한다. 즉, 춘경 후 체인지에서 유독 폴만 공격이 곧장 나오지 않고 앉아 대시와 비슷한 움직임으로 등장한다. 이때 ●● ●●를 입력하면 곧장 엽앵 철기를 사용할 수 있다. 엽앵철기 역시 두 번째 공격이 히트한 이후 체인지를 누르면 다시 로우가 페이크로 공중재비를 하면서 등장하며 착지와 동시에 ●●를 눌러 공중에 뜬 상대를 날려보낸다. 정리하자면, 춘경(→ ●● ●●) ➡ 체인지 ➡ 엽앵철기(폴 등장과 함께 ●● ●●) ➡ 체인지 ➡ 날려보내기(로우 등장, 지상 착지와 함께 ●●)가 되겠다.



↗●● ➡ 스텝 인 어퍼(↘●●) ➡ 춘경(→●● ●●)은 공중콤보 중에 춘경을 사용할 수 있는 몇 안돼는 콤보들 중의 하나이다. 앞서 말한 것처럼 하단 훌리기가 약화되었기 때문에 이제 춘경은 상대방의 딜레이를 완벽히 예상한 경우에만 사용하는 것이 안전하다. 춘경 후에 체인지 버튼을 누르면 상대가 날아가지 않고 스턴상태에 빠진다. 동시에 자신의 대기 캐릭터가 등장하면서 강한 날아차기를 가하는데, 만약 체인지 버튼을 누른 후 레버를 아래로 유지하고 있었다면 강력한 슬라이딩을 하면서 등장한다. 이것을 이용하여 방금 설명한 콤보에 슬라이딩 추가타를 먹일 수 있다.



▲춘경!

▲폴~

▲철기!

▲ 엽앵!

▲로우~

▲아쵸오~!



# 레이 우롱

오형권을 사용한 치밀한 자세변환과 용성, 후소퇴라는 강력한 기술들을 이용한 다양한 패턴으로 상대를 괴롭혔던 레이는 더욱 다양한 패턴의 성능좋은 신기술을 잔뜩 가지고 TTT에 등장했다. 폴의 낙엽이나 진의 나락쓸기처럼 레이도 후소퇴(↙4)의 약화라는 소문에 많은 사람들이 전전긍긍했지만(또 많은 사람들이 기뻐했으나) 레이는… 여전하다. 여전해.

## 바뀐 점

역시 다른 캐릭터들과 마찬가지로 강력한 하단기였던 후소퇴(↙4), 그리고 동일 기술인 배신후소퇴(뒤돈 상태에서 ↓4)의 약화 여부가 출시 이전부터 관심의 대상이었다. 결론부터 말하자면 폴의 낙엽과 마찬가지로 클린 히트시 혹은 카운터 히트시에만 다운이 되는 것으로 바뀌었다. 그리고 대부분의 하단기들이 그렇듯 가드시 경직 모션이 생겨 진처럼 긴 리치와 강력한 공격력을 가진 기상 어퍼(추돌: 일어서며 2)를 가진 캐릭터에게 후소퇴를 마음놓고 쓰기에는 부담이 많이 된다. 그러나 생각해보면 자신이 대전을 하는 중, 완벽히 예상하고 있는 경우가 아닌 이상 후소퇴를 눈으로 보고 막는 경우가 얼마나 있는가? 또, 대부분 이런저런 반격을 시도하거나 횡이동을 하다가 카운터로 후소퇴를 맞는 경우가 빈번하다는 것을 생각해보면… 후소퇴 역시 우려할만한(혹은 기뻐할 만한) 수준으로 약화된 것은 아니라는 결론을 낼 수 있다. 직선기술들의 횡이동에 대한 호밍성능이 떨어지면서 용성중(하)단각의 판정이 약간 약화되었(지만 여전히 강력하)다. 요진격(→★3 4)의 두 번째 공격 히트시 스턴이 되며, 석두(←1+2)는 카운터 히트가 아닌 이상 상대가 다운되지 않는다. 이로 인해 레이에게는 오히려 석두 이후 추가공격을 노릴 수 있는 심리전의 여지만 늘어난 셈이다.



▲요진격 1격 가드



▲2격 히트시에 스턴!

## 기술 설명

눕기(↓3+4), 엎드리기(↓1+2), 뒹굴기(누운 상태에서 ↓1, 엎드린 상태에서 1)



▲눕고



▲엎드리고

레이만 가지고 있는 이리저리 엎어지고 자빠지는 능력. 덕분에 많은 사람들에게 미움을 받는 계기가 되기도 하였다. 상당히 빠른 속도로 눕거나 엎드리기 때문에 조금만 예상을 하면 눕거나 엎드려 공격을 피한 뒤 기상공격이나 도궁각(누운 상태에서 상대가 머리 쪽에 있을 때 3+4) 등의 공격으로 반격할 수 있다. 누운 상태에서 ↓1로 옆으로 굴러 엎드릴 수 있는데, 레이는 보통 캐릭터와는 달리 이 상태에서 1를 눌러 다시 누울 수 있다. 세칭 '뒹굴뒹굴'은, 레이의 이와 같은 특성을 악용하여 ↓ 레버 입력을 유지한 채 1 1 1 … 연타해서 일어나지 않고 땅바닥에 누워 돌아다니며 상대의 공격을 요리조리 피하는 방법이다. 누군가에 의해 진짜로 땅바닥에 눕혀지고 싶지 않다면 자제하는 것이 좋을 기술이다.



▲구르고

### 뒤돌기(←3+4)

레이와 샤오유 두 캐릭터에게 특히 활용도가 높은 기술. 뒤로 돈 상태에서는 배신후소퇴(뒤돈 상태에서↓3), 배신하소타(뒤돈 상태에서 ↓1) 등의 강력한 하단 기술과 배신퇴(뒤돈 상태에서 3 or 4) 등의 중단 기술을 사용할 수 있다. 뒤돈 상태를 횡이동으로 캔슬할 수도 있으며, 이 동작을 다시 후소퇴(↙4)로 캔슬하는 것까지 가능하기 때문에 레이에게 강력한 패턴을 제공해준다. 덤으로 후소퇴나 배신후소퇴 히트시 오형권 사형으로 전환하여 각종 추가타를 넣을 수도 있다.

### 용성중(하)단각(→★1 2 1 2 4 or 3)

4번의 빠른 중단 펀치 공격 이후에 나오는 중단 킥과 하단 킥의 이지선다. 설명만 들어도 벌써 사악한 기술임을 알아챌 수 있을 정도로 용성은 레이의 강력한 전력이 된다. 첫 번째 공격에서는 오형권 사형으로, 두 번째 공격에서는 용형, 세 번째 공격에서는 표형, 네 번째 공격에서는 호형, 그리고 중단각 이후에는 학형으로 각각 전환이 가능하다. 용형과 호형, 학형은 대응하기가 그리 어려운 편은 아니지만 사형과 표형이 문제이다.

### 랑아요진격(→★4 1 2 3 4), 랑아호존산(→★4 1 2 3 3)

4번째 차기가 상단인 관계로 기술 자체에 대응하는 것은 어렵지 않다. 주로 공중콤보의 마무리로 4번째 공격까지 사용하는 경우가 많은데, 중요한 것은 →★4 1까지만 사용한 뒤의 이지선다 패턴이다. 이후 용성으로 곧장 이어지거나 후소퇴를 사용하는 두 가지 방법이 있어서 좋은 효과를 거둘 수 있다.

### 권참연각(4 4 3 3)

쓰러지면서 두 번의 하단차기를 사용한 후 엎드리며 중단으로 올려

찬다. 첫 공격이 카운터로 히트하는 경우 마지막까지 연계되지만 그리 자주 사용되지는 않는다. 권참연각은 주로 후소퇴 이후 연계기로 사용하거나 다운상태에서 뒤로 굴러 거리를 벌려는 사람을 따라잡는데 사용된다.

### 석두(←●●)

「철권 3」중반까지만 해도 '화랑을 상대할 때 후소퇴와 석두면 충분하다'는 말이 떠돌 정도로 고성능을 자랑하는 기술이었다. 뒤로 몸을 젖힌 뒤에 급격하게 박치기를 선사하는 기술로 상단공격들을 무지막지 할 정도로 손쉽게 회피하는 기능이 있다. 중간중간에 상단공격이 많이 들어가는 플라밍고 자세에서의 이동과 공격들이 주된 공격 수단이었던 화랑에게 특히 유용했다. TTT에서는 카운터 히트가 아닌 이상 쉽게 다운되지는 않지만 석두를 히트시킨 후의 딜레이가 적기 때문에 오히려 석두로 한번 공격했으면서도 또다시 도락주(접근 ↗●●)와 같은 잡기를 사용한다든지, 용성으로 이어주거나 후소퇴를 사용하는 등의 공격적인 플레이가 가능하다.


▲석두 히트!


▲쓰러지지 않는다

### 도락주(↗●●)

레이의 잡기 기술 중 빠른 발동 속도와 삼삼한 리치를 자랑하는 기술. 더구나 사전 지식이 없는 사람이라면 기상 ●● 공격으로 추가 데미지를 줄 수 있다는 것도 매력적이다. 도락주는 어떻게서든지 추가 데미지를 주는 것이 가능한 잡기 기술이다. 우수한 만큼 상대도 예측할 경우가 많아 한두 종류의 잡기와 함께 섞어서 사용할 필요도 있다.

### 취보(→●●)

레이의 중상단 펀치 전용 흘리기 기술이다. 흘린 후에 추가타가 들어가거나 하지는 않지만 빠른 횡이동으로 반격하려는 상대의 측면을 잡는 것이 가능하다. 취보를 그냥 사용한 경우 취보 중 ●●로 취허격, 취보 중 ●●로 취보퇴가 나가지만 둘 다 그리 유용한 공격수단은 아니다.

### 취연권(횡이동 중 ●● ●● or 취보 중 ●● ●●)

신기술. 횡이동 중과 취보 중에도 나가는데, 판정도 쓸만하고 상당히 멋지다. 기술 종류 후 → 레버 입력으로 취보로 다시 전환할 수 있다.


▲다시 취보로~


▲취연권


▲취연권2

### 허음(취보 중 ●●)

술을 마시는 포즈를 잡으면서 체력을 회복한다. 다행이 전후에 약간의 틈이 있어 남용하기는 힘들지만 그래도 마시는 동작 중에는 상단공격을 회피할 수 있다. 기술 종류 후 뒤로 백스텝을 한다.


▲왜 술을 마시면 체력이 회복되지?

### 사쌍권(→●●)

레이에게 추가된 기술 중 가장 활용도가 높을 것 같다. 마치 뱀이 눈을 찌르는 듯한 동작으로 두 번의 공격을 펼치는데 상단이지만 빠르다. 더구나 기술 종료 후 → 레버 입력으로 학형, ↑ or ↓ 입력으로 표형으로 전환한다. 연구하기에 따라서 새로운 혹은 개량된 레이의 패턴을 다수 배출할 수 있다.


◀사쌍권!


▲↑ or ↓ 로 표형!


▲→ 로 학형!

### 취호격(←●●)

뒤로 회피하는 동작을 했다가 취허격과 비슷하게 공격한다. → 레버 입력으로 종료 후 취보로 전환한다. 신기술 치고 활용도는 아직 그리 높은 편은 아니다.




▲취호격!


▲취보로~

### 횡이동 ➡ 배인락(횡이동 중 ●●)

별 볼일 없는 신기술. 횡이동 후에 말 그대로 배인락을 사용한다.

**비수조 ➡ 선풍연각(비수조 중 ←)**

비수조의 자세에서 나가는 공격에 선풍각/선풍연각이 추가되었다. 발동이 느리기 때문에 그다지 쓸모있는 것 같지는 않지만 적어도 「철권 3」 시절처럼 비수조가 허술한 것은 아닌 것 같다.

## 오형권 - 사형

**사돌연격(사형 중)**

이름 그대로 앞으로 세번 찔러내는 기술. 첫 번째 공격을 카운터로 맞았을 경우 스턴이 발생한다. 2번째 공격까지 ➡ 레버 입력으로 용형으로 전환하며, 세 번째 공격 이후에는 ➡ 레버 입력으로 표형으로 전환한다. 단독으로 사용하기보다는 후소퇴(↙)이후의 연계기로 사용하는 경우가 많다.

**사무(사형 중)**

6번의 상단공격. 초고속의 찌르기 기술이라 자칫하다가는 나오는 것을 알면서도 반격하거나 끊지 못해 맞아버리는 수가 있다. 개별 공격의 데미지는 낮은 편이지만 티끌 모아 태산이라고 사무를 4~5방 넘게 맞는다면 그 데미지는 무시할 수 없다. 6번을 다 사용하기보다는 중간에서 끊어주자.

## 오형권 - 표형

**표수(표형 중)**

표형에서의 완벽한 이지선다를 이루는 첫 번째 기술. 위력도 대단하고 판정도 아주 강력하다. 발동 직후에는 타점이 특별히 낮은 기술이 아닌 한 중단조차도 회피하면서 공격하며, 상대를 띄우기 때문에 안정적인 공중콤보까지 들어간다. 추가로 가드당할 경우 를 입력하면 추가타가 한발정도 들어가기도 하는 매우 강력한 기술이다.

**표쌍조(표형 중)**

표형에서의 이지선다를 이루는 두 번째 기술. 표수와는 달리 두 번의 공격이 모두 하단이다. 주로 1단만 사용하는데 그 발동 속도는 여전히 빠르다. 근거리에서 표쌍조 첫 번째 공격을 히트시킨 경우 기상 (일어서며 )를 추가타로 공중에서 성공시킬 수도 있다.



▲표수는 중단!



▲표형



▶표쌍조는 하단! 지지분한 이지선다다

## 오형권 - 호형

**서허조(호형 중)**

호형 중 로 나오는 동호조와 동일한 기술이지만 카운터 히트시 땅에 크게 바운드하는 특징을 지니고 있다. 이후 공중콤보도 연결할 수 있다.

**호소퇴(호형 중)**

호형 중 로 나오는 빠르고 강력한 하단공격. 역시 동·서호조와 이지선다를 이룬다.

## 오형권 - 학형

**학조(학형 중)**

기습적인 하단공격. 대치 중에는 별로 효과가 없다. 단, 다운공격으로 사용하는 방법들이 존재한다.

**도학연격(학형 중)**

학형에서 나가는 4단 공격. 판정을 확실하게 모르는 사람이라면 어떻게 대처해야 할지 망설일 수도 있으므로 중, 하, 중, 중이라는 것을 다시 밝혀둔다. 낙법을 사용하는 상대에 근접하여 학조와 도학연격 1격의 이지선다를 사용하는 것이 기본적인 전법이다.

## 대전 팁 및 콤보

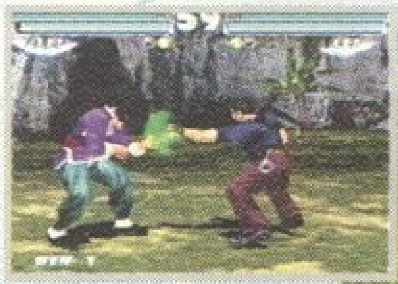
레이는 흔히 철권인들이 헤이하치, 진의 풍신류 조손(祖孫)과 함께 최강의 3인방 중 하나로 칭한다. 풍신류의 캐릭터들이 빠르고 강력한 공격들을 활용해 상대의 실수를 유발하여 딜레이를 놓치지 않고 순식간에 검어내는 전법을 사용한다면, 레이는 수많은 전술적인 패턴을 십분 활용하여 교묘하게 상대를 농락하는 스타일이다. 따라서 패턴의 중요성이 부각된다. 가장 기본적인 패턴은 용성과 후소퇴의 병용으로 끊임없는 중단·하단 이지선다를 상대에게 강요하는 것이다. 예를 들어 랑아 기술들의 2단(→★ ) 이후 용성으로 나가는가, 후소퇴를 사용하는가의 이지선다를 사용할 수 있다. 용성 자체에도 사용 패턴이 있는데 이것은 용성의 공격들 사이사이마다 딜레이를 주는 것이 상당히 용이하기 때문에 가능하다. 가장 효과적인 패턴 중에 하나는 용성 1단(→★ ) ➡ 후소퇴(↙ )와 용성 1단(→★ ) ➡ 도락주(↗ )의 이지선다이다.



▲용성 1단



▲후소퇴



▲용성 1단



▶도락주

또, 이것을 응용하여 용성 1단 이후에 딜레이를 주어 다른 공격을 사용하는 척 하다가 곧장 2, 3단으로 연결하여 허를 찌르는 방법도 있다. 용성 중 오형권으로 전환하는 것 중에 가장 위협적인 것은 물론 용성 3단 ➡ 표형 전환이다. 용성 3단(→★◎◎ ◎) 이후에 ↑ or ↓ 레버 입력으로 표형으로 전환한다. 표형을 끊기 위해서는 짠손이나 짠발로 불리는 하단공격들을 사용할 수도 있지만 표형에서 전진할 때에는 하단 흘리기 판정이 있어서 이것도 여의치 않다. 회피 방법은 ↗◎ 등의 발동이 빠른 중단공격으로 걷어내는 것인데, 이것도 용성 3단을 가드한 뒤에나 가능하지 만약 용성 3번째 공격에 맞았다면 히트 경직시간에 의해 우선권은 완벽히 레이에게 있다. 이때에는 표수(표형 중 ◎)와 표쌍조 1단(표형 중 ◎)의 완·벽·한 이지선다 상황이다. 어떻게 가드하는가… 운에 맡길 수밖에. 후소퇴를 성공시킨 이후에도 패턴이 존재한다. 후소퇴(↙◎) 이후에 ↑ or ↓ 레버 입력으로 곧장 사형으로 전환하여, 사미(사형 중 ◎) ➡ 사무(사형 ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ )와 같은 콤보를 사용하거나 사돌연격(사형 중 ◎ ◎ ◎)의 콤보를 사용해도 된다. 이 경우에는 사돌연격의 마지막 공격에 약간의 딜레이를 주면 3히트 모두 성공시킬 수 있다.


▲후소퇴


▲사형


▲사돌연격


▶표형

「철권 3」에서는 사돌연격이 끝난 후 ➡ 레버 입력으로 표형으로 전환하는 패턴도 있다. 상대가 사돌연격을 맞고 어느 방향으로든지 굴러 일어나려고 한다면 표쌍조 1단(표형 중 ◎)으로 잡아버리고, 그대로 누워있다면 표소퇴(표형 중 ◎)로 다운공격을 가할 수 있어 널리 애용되었다. TTT에서는 새롭게 생긴 후방 낙법으로 인해 약간의 노력으로 이 패턴은 피할 수 있는 것 같다.

고성능 던지기 기술 도락주(접근 ↗ ◎)에서도 패턴이 존재한다. 만약 상대가 어떤 방향으로든지 일어나려고 한다면 레이는 곧장 제자리에서 기상하며 ◎를 사용해 커다란 데미지의 추가타를 입힐 수 있다. 이 패턴은 TTT에서는 약간 성능이 다운되었다.

이것을 알아챈 상대가 그냥 잠시 누워있는 것을 택한다면 레이가 먼저 일어나면서 하단 기상공격 등으로 추가타를 먹힐 수 있다. 도락주 ➡ 기상 ◎를 피하기 위해서는 상대가 레이의 방향으로 굴러 일어나면 되는데, 물론 이 경우에도 레이는 굴러오는 상대를 하단 기상공격 등으로 걷어내면 그만이다. 레이의 공중콤보는 특별한 것들도 물론 있지만(예를 들어 후소퇴(↙ ◎) ➡ 권참연각(◎ ◎ ◎ ◎처럼), 기본적으로는 ↗◎ 등의 기술로 띄운 후 ➡ 잽(◎) ➡ 용성중단각(→★◎ ◎ ◎ ◎ ◎)이며 나머지는 이것의 응용형이다. 공중콤보에도 패턴이 존재한다). 용성 3단까지만 공중에서 맞추고 레이가 자신의 좌측으로 횡이동해 표형으로 전환한다면(즉, 1P 자리라면 →★◎ ◎ ◎ ↑) 상대가 다운되어 가만히 있는 상태에서도 표수를 히트시킬 수 있다.


▲도락주


▲상대가 일어나날 것 같으면


▲일어나면서 LK




▲용성3단


▲자신의 좌측으로 표형 전환


▶다운된 상대라도 표수 히트!

상대가 이것을 피하려고 뒤로 구른다면 표쌍조 1단으로 잡으려고 시도해보고, 옆으로 구르는 낙법을 사용한 경우에는 표형으로 따라가 일어나는 상대에게 다시 표쌍조 1단(표형 중 ◎)과 표수(표형 중 ◎)의 이지선다를 걸 수 있다. 레이에게는 이런 식의 패턴이 무궁무진하다. 레이는 주로 뒤돈 자세에서 배신후소퇴(뒤돈 상태에서 ↓ ◎)를 사용하는데, 이는 우선 뒤로 도는 동작이 기본적으로 상대와의 거리를 벌려놓기 때문에 상대의 공격을 아슬아슬하게 피할 수 있고 배신후소퇴가 보통 후소퇴보다 리치가 길기 때문이다. 그밖에 버그성 기술로 ←←◎ ◎ ←←◎ ◎ ←←… 하는 식으로 선풍각을 뒤돌기로 캔슬하며 계속 빠른 속도로 뒤로 빠지는 레이용 백스텝이 있다.



# 백두산

태권도 히어로 화랑의 스승이자, 남코의 초대 한국인 캐릭터 중 하나로 「철권 2」 시절 많은 주목을 받았던 백두산이 TTT의 무대로 복귀했다. 기본적으로 화랑과 같이 플라밍고 자세 중의 이동이 자유로워졌으며 연타 계열의 기술들의 파워가 높다는 장점이 있다. 그러나 기술들 사이사이에 상단기술이 많기 때문에 자칫 화랑보다도 민망한 사태가 벌어질지도 모른다. 당연히 화랑과 상성관계에 있으므로 특별한 연출들을 볼 수 있다.

**바뀐 점**

일단 캐릭터 자체가 「철권 2」 시절의 캐릭터인 만큼 횡이동이 생겼다든지, 플라밍고가 자유자재로 돌아다닌다든지 하는 것들은 바뀐 점이라고 꼽지는 않겠다. 그 밖에 몇 가지 신기술이 추가되었는데 대부분이 피하고 공격하는 횡신능력을 갖고 있고 리치가 길면서도 파워가 높은 편이다. 연타 계열의 기술들 중에서 하단으로 끝나는 기술들에 상대가 주춤거리거나 가드가 흔들리는 연출들을 보면 뭔가 달라졌다는 느낌이 들기도 하는데…, 그러나 기본적으로 백두산을 사용하던 사람들이라면 큰 위화감 없이 TTT에서도 사용할 수 있을 것 같다(칭찬인지 욕인지…?)




▲어? 플라밍고가 막 움직이네?




▲백두산 曰: "자, 이런 게 태권도다!"

## 기술 설명

**보틀 커트(←)**

TTT에 들어와 백두산에게 새로 생긴 기술. 동작은 이름 그대로 "병목 깨기"이다. 상대방의 직선계열의 기술들을 회피하며 공격할 수 있는 능력을 가지고 있으나 아쉽게도 상단이다. 히트나 가드시 상대방과 동시에 움직일 수 있기 때문에 플라밍고와 같은 횡이동 기술들로 공격을 할 수 있다. 상대방의 우측으로 회피하며 사용했을 때 배후로 돌아가는 기능도 있다. 그러나 데미지는 눈물난다. 게다가, 역시 상단.

**스텔스 니들(←)**

역시 신기술. 태권도의 정권 찌르기이다. 보틀 커트와는 반대로 상대의 좌측으로 회피하며 사용했을 때 효과를 볼 수 있다. 가드시에는 역시 동시에 움직일 수 있으며 중단인데 파워도 괜찮다. 히트시에는 백두산에게 우선권이 높으므로 잡기나 타격기 등 이지선다로 들어갈 수 있다는 것이 좋다. 플라밍고와 섞어 사용하면 그 횡이동의 반경이 얼마나 넓은지를 짐작할 수 있다(상대방의 주위를 한바퀴 돈다). 그 대신 리치와 판정이 짧기 때문에 남발은 금물.




▲플래싱 할버드!




**플래싱 할버드()**

신기술. 자세히 보면 화랑의 것과 동일하지만 훨씬 빠른 공중 이단차기이다. 상상의 판정에다가 쥐꼬리만한 데미지는 무척 열 불나지만 속도가 좋고 기술 사용 이후에 ← or → 레버 입력으로 곧장 플라밍고로 전환할 수 있다는 장점이 있다.

**힐 액스(↙)**

말하자면 화랑의 체인 소 힐(오른발 자세에서 )의 두 번째 공격을 단타로 사용하는 내려차기. 리치는 화랑에 비해 짧지만 다운 공격으로 쓸만하다.

**힐 랜스(←)**

요상한 자세로 몸을 비틀어 뒤차기를 한다. 일단 중단이고 판정이 길기 때문에 상대의 공격을 중간중간에 끊어낼 수 있다. 그 밖에 너무 많은 것을 기대하지는 말자.

**볼 브레이커(→)**

백두산에게 생긴 새로운 잡기 기술로 화랑과의 팀을 짰을 때 멋진 추가타의 연출을 볼 수 있다. 사용 방법은 잡기 사용 후에 체인지 버튼을 누르는 것으로 끝. 스승과 제자의 눈물겨운 콤비를 감상하자.

**플라밍고(←)**

「철권 2」 시절의 플라밍고를 연상하면 안 된다. 일단 TTT의 특성상 횡이동의 자유도가 높아졌기 때문에 상당한 성능으로 파워업 한 백두산의 플라밍고. 화랑과 비교하자면 처음 자세를 잡을 때의 이동 반경이 상당히 넓다. 그 대신 미묘한 차이지만 화랑은 플라밍고 자세를 잡음과 동시에 횡이동으로 들어가지만, 백두산은 플라밍고를 자세를 잡은 뒤 횡이동으로 들어가는 데에 시간이 조금 걸린다. 그 외에 이동능력은 화랑과 동일하다고 보면 된다. 그 대신 화랑은 플라밍고 도중에 어떠한 경우에도 자유롭게 기술을 낼 수 있는 반면 백두산은 플라밍고 이동 동작이 끝나는 시점에서야 비로소 기술이 발동한다.

**윙 블레이드(→★↓↘)**

화랑의 동일한 종류의 기술(→★↓↘)을 본 사람들이라면 누구나

강화되었기를 바란 기술. 그러나 여전히 느리다. 백두산이 윙 블레이드 한번 쓸 때 화랑은 라이징 블레이드 두 번, 진이나 헤이는 풍신 스텝 5번은 썼을 것 같다.



▲윙 블레이드는…



▲여전히…

**헌팅 호크(↗⁘ ⁘⁘)**

화랑에게도 전승된 백두산의 기술. 똑같은 기술을 사용하는데도 백두산을 보면 「철권 2」의 거친 동작이 생각나고, 화랑을 보면 부드럽지만 절도있는 동작이 생각나는 것은 왜일까?







▲헌팅 호크

**스네이크 블레이드(↓(or ↓) ⁘ ⁘ ⁘)**

「철권 3」에서는 백두산을 흡수한 것으로 알려진 마지막 보스 오우거가 사용했던 기술이 이제서야 원주인이 돌아왔다. 하하하와 하하중의 간단한 이지선다를 제공하며 이런 저런 공중콤보의 마무리 기술로도 성능이 좋다.



▲오징어처럼 꿈틀거리고



▲뱀처럼 쏘아라!

## 대전 팁 및 콤보

「철권 2」시절의 기술로 「3」와 TTT의 캐릭터들을 상대하기에 난감할 수도 있지만 일단 노력은 해보자. 보통 잽으로 시작하는 기술들이(⁘ 혹은 ⁘ ⁘ 혹은 ⁘ ⁘ 원투펀치 등) 빠르고 리치가 길어서 공격해 들어가거나 견제기로 사용하기에 수월하다. 원투펀치 ➡ 버터플라이킥(( ⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ⁘)의 첫 킥 공격에서부터 레버 조작으로 플라밍고로 캔슬해 들어갈 수 있으며(⁘ ⁘ ⁘ 이후 ← or →), 단타 공격으로 이름없는 발차기 ↘⁘ ⁘를 자주 쓸 만하다.



◀원투(오른 펀치 이후의 동작임)



▶캔슬 플라밍고

백두산의 커다란 특징 중 하나가 기술 중에 ⁘ 가 들어 간 것의 대부분이 플라밍고로 캔슬이 가능하다는 것인데 대전시 이러한 특징을 잘 이용할 수 있어야 하겠다. 다른 캐릭터들과는 틀리게 백두산의 오른 어퍼(↘⁘)는 상대를 무조건 띄우기 때문에 기술들의 중간중간에 섞어 사용하는 것도 좋은 방법이다. 「철권 2」 시절의 캐릭터답게 날아차기(→→→ ⁘)로 상대방의 가드를 붕괴시켜 놓은 뒤에 플래싱 할버드(⁘로 다시 한번 가드시키고 동시에 플라밍고 자세로 전환하여 공격을 퍼부어 주자.



▲날아차기



▲플래싱 할버드



▲플라밍고 전환

플라밍고 자세에서 나가는 기술들이 솔직히 나쁘다고 말할 수 밖에 없지만 그래도 플라밍고를 사용해야 하는 것이 백두산이다. 상대를 견제하기에 유용해 자주 사용될 기술 중 하나가 버터플라이 니들( ⁘ ⁘ ⁘ ↓⁘)이다. 화랑이나 레이처럼 타이밍을 잡아 몰아붙이기 위해 거리를 버는 기술로 10단 콤보의 첫 4번의 공격인 ⁘ ⁘ ⁘ ⁘가 쓸만하다. 거리를 벌리기 위해 도망가려는 상대방을 공격하기 위하여 윙 블레이드(→★↓↘ ⁘)나 해머 힐(→➞⁘)을 사용하면 좋다. 해머 힐의 경우는 중단인데다가 횡이동을 잡기에도 좋고 다운공격 성능까지 있다. 또한, 맞은 상대는 반드시 다운되기 때문에 견제하고 도망가려는 상대방을 잡아주기에 좋다. 윙 블레이드를 맞혔다면 헌팅 호크(↗⁘ ⁘ ⁘)는 기본이고, 스타라이트 블레이드 1단(↗★⁘) ➡ 버터플라이 킥(⁘ ⁘ ⁘ ⁘)을 쓸 수도 있다. 「철권 2」 시절부터 존재했던 가드 불능 헌팅 호크. 일단 ↗⁘ ⁘까지만 입력하고 있다가 두 번째 킥이 상대방에 닿는 순간 마지막 ⁘)를 눌러주면 두 번째 킥에서부터 가드 불능이 되어서 세 번째 공격까지 맞는다. 상대를 어떻게든 가드 상태로 몰아붙인 후에 사용하자. 플라밍고를 사용하고 동작이 끝나는 순간에 → or ←를 입력하면서 어떤 기술이라도 입력하면 플라밍고가 캔슬이 되면서 그 기술이 나온다(→★↓↘

스텝은 예외). 예를 들어서 플라밍고 자세에서 뒤로 LP를 사용하면 플라밍고 자세가 완전히 캔슬되며 정권 지르기 스텝스 니들이 나가는 것을 볼 수 있다. 그 외에 하단 공격으로도 바로 플라밍고를 캔슬할 수 있는데, 역시 플라밍고 동작이 끝날 때 ← or →을 입력해주고 곧장 아래를 입력하면서 기술 입력을 하면 된다. 대각선 입력이 필요한 기술들도 마찬가지 요령으로 플라밍고를 캔슬하여 사용할 수 있다. 물론 잡기로도 캔슬이 가능하기 때문에 플라밍고로 요리조리 피하다가 잡아주는 것도 쓸만하다. 플라밍고 캔슬의 응용으로 원투 ➡ 버터플라이킥에 플라밍고 캔슬을 걸고 다시 원투부터 시작하면 무한 펀치와도 같은 느낌이 드는 공격도 사용할 수 있다 (LP RP LK → LP RP LK → LP RP LK … 이런 요령으로).



▲패링!



▲어퍼컷(↘RP). 흘린 후에 공격할 수 있는 보기 드문 기술이다.

플라밍고를 사용할 때에는 언제나 백두산이 먼저 움직이거나 적어도 같이 움직일 수 있는 우선권을 벌 수 있는 기술들을 사용하는 것이 중요하다. 이때는 어떻게든 상대방에게 붙어서 윈 어퍼(↘LP)를 히트시키든지 가드시키든지 하여 바로 플라밍고로 전환하여 상대의 배후를 노리는 기본적인 전술이 있고, 상대의 기술들을 방어하고 있다가 상대와 동시에 움직일 수 있는 기술을 방어하거나 상대가 약간의 딜레이가 있는 기술들을 방어했을 때 플라밍고 자세를 취하여 상대의 측면을 공격하는 방법도 있다. 덤으로, 백두산 전용 상중단 펀치 흘리기(←LP+RP)를 사용하여 플라밍고 자세를 잡을 수도 있다. 이 플라밍고를 페인트로 사용하여 잡기를 사용하거나 다른 기술들로 다시 상대를 밀어붙일 수도 있다. 상중단 펀치 흘리기가 성공한 이후에는 오른 어퍼(↘RP)로 상대를 띄워 콤보를 먹일 수도 있다. 이 중 상당한 대미지를 보장하는 콤보 하나가 버터플라이 킥 1단 캔슬 플라밍고 ➡ 캔슬 원투펀치 ➡ 버터플라이 킥 3단 캔슬 ➡ 플라밍고 캔슬 ➡ 스네이크 블레이드이다(즉, 커맨드로는 LK → LP RP LK → ↓ LK LK LK).

다운 공격 후의 콤보들도 존재하는데, 기본기 LK를 히트시킨 다음에 스네이크 블레이드(↓LK LK LK)를 사용할 수 있고 반대로 백두산이 엎어져 있을 때 LK를 사용한 뒤 백 러시 니들(↓RK LK LK ↓RK)을 사용할 수 있다.



# 카자마 진

「철권 3」때부터 카즈야를 대신하여 주인공의 자리를 차지해온 진. TTT에서는 엄마, 아빠가 모두 출현하고 있어 사이 좋은 가족 학살 드라마를 연출할 수 있다. 언제나 평균 이상의 성능을 유지하는 톱 클래스의 캐릭터임은 분명하지만 초보자에게는 접하기가 힘든 고난이도의 테크닉이나 연습이 요구되는 경우도 있어 모두에게 친숙한 캐릭터는 아니다. 샤오유와는 무슨 관계인지 모르겠지만 샤오유와 팀을 짠 경우에는 진에게 특정 잡기 기술이 나와 박치기 후속타를 해주는 친절함을 보인다. 왜일까? 진과 헤이하치, 진과 준 사이에 특별한 연출이 나온다는 것은 누구나 예상했던 일이겠지?

## 바뀐 점

추가된 신기술들이 하나같이 쓸만한것 뿐이다. 신기술이 빈약하거나 순전히 쇼맨십용의 것들만 추가된 캐릭터들과 비교해 볼 때 진을 싫어하는 사람이라면 더 싫어할 이유만 늘어난 셈이다. 그러나 특출나게 성능이 향상된 부분은 존재하지 않는다. 다만, 시스템상 모두에게 추가된 기본 하단 흘리기가 진에게도 존재한다는 것이 좋아진 점이라고나 할까? 공참각(→→→LK)을 가드시켰을 때 동발(→→RP)과 초풍신(→★↓↘+RP)이 들어가지 않게 바뀌었고 다른 캐릭터들의 하단기들이 다운된 것과 마찬가지로 나락도 카운터나 클린 히트의 조건을 만족시키지 않는다면 맞아도 쓰러지지 않는다.



▲나락쓸기 노멀 히트



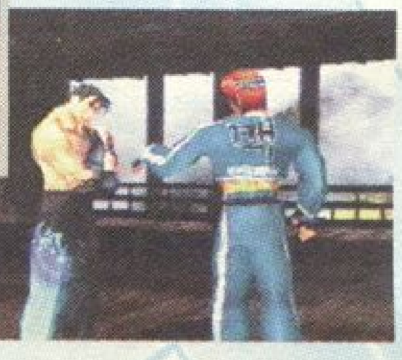
▲쓰러지지 않는다



▲"엄마는 미혼모였다"(왼쪽의 여성) …



▲… 할아버지는 부자였지만 인격파탄자…



▶… "아버지도 집을 나갔다. 나는 결손가정에서 자랐다"

아쉽게도 풍신 스텝을 느리게 사용했을 때 나가던 딜레이가 없는 나락쓸기(→★↓↘ ⁘)가 가드 동작이 생기면서 없어졌으며, 기상 어퍼인 추돌(일어서며 ⁘)이 약화되었다. 예전에는 카운터 히트나 노멀 히트에 상관없이 뜨는 높이가 비교적 일정했던 것에 반해, 이제는 노멀 히트시에는 뇌신권을 집어넣기가 굉장히 까다로워졌다. 대신 카운터 시스템의 강화에 따라 초풍신을 카운터로 때리면 예전보다 더 높이 뜬다.


▲세칭 '기뇌중'은…


▲조금 까다로워졌다

## 기술 설명

### 어퍼컷(↘⁘)

노멀 히트시 뒤로 밀려나지 않고 무거운 캐릭터에게 히트했을 때처럼 상대의 몸이 살짝 위로 들려 올려진다. 카운터 히트시엔 예전과 같지만 노멀 히트시에는 아무런 추격타도 없다.

### 풍신권(→★↓↘⁘)

초풍신을 사용하기 위해서는 대각선 입력과 동시에 ⁘를 눌러주면 된다. 그러나 말처럼 쉽지 않아 진의 고수가 되기 위해서는 수행, 오직 피나는 수행뿐이다. 풍신권은 철권의 가장 대표적인 띄우기 기술이라 할 수 있을 정도로 위력적인 기술인 만큼 잘 활용하자. 풍신권의 카운터 히트시 보통 때라면 상대를 멀리 날려보내지만 히트 후 바로 체인지를 하면 날려보내지 않고 바로 위로 띄운다.


▲보통의 풍신권


▲초풍신!

### 섬광열권(⁘ ⁘ ⁘)

역시 많은 사람들이 섬광열권이 약화되기를 바랐으나 카운터 히트시의 성능과 3번째 공격 딜레이 가능 등 여전히 강력하다. ⁘ ⁘ 부분이 무척 빠르기 때문에 근거리 견제용으로 훌륭한 기술이다.

### 나락쓸기(→★↓↘⁘)

유일하게 진이 "약해졌다"고 할만한 이유가 되는 기술. 클린 히트가 아니면 쓰러지지 않고 주저앉으면서 두 번째 나오는 중단차기를 피해버리며 오히려 반격을 넣는 말도 안돼는 사태가 발생할 수 있다. 앞서 설명한 것처럼 딜레이가 없다시피 한 긴 나락쓸기는 이제 사실상 사라진 것과 마찬가지이다.

### 마신권(←→ ⁘)

모션·데미지·성능면에서는 변한 점이 없지만 카운터 히트시 스턴 상태가 풀린다는 점이 못내 아쉽다. 후속 공격인 나찰문을 더욱 잘 사용하는 수밖에….

### 통발(→→⁘)

가드시 상대가 별로 밀려나지 않는다. 거리를 벌기 위한 진의 대표적인 기술이 바로 통발이었는데 이제는 그런 용도로 사용할 수 없다.


▲가드해도


▲이 정도밖에…

### 파화타(←⁘ ↘)

어느 방향이든 상대방의 횡이동을 거의 완벽하게 봉쇄하는 공격용 기술이다. 첫 공격으로 횡이동을 봉인한 다음 풍신 스텝으로 접근해 들어가 나락이나 잡기 등을 사용하는 것이 좋을 것 같다. 대각선 레버 입력 후에 ⁘로 뇌신권, ⁘로 풍신권, ⁘ ⁘로 나락쓸기가 나오지만 여기에서 웨이브 스텝을 쓴다든지 하는 것은 꿈도 꾸지 않는 것이 좋다.


▲손으로 공격하고


▲풍신 스텝


▲물론 나락쓸기 등을 사용할 수도 있다

### 귀종루(← ⁘)

진의 신기술 중 나왔으면 안되었을 기술. 중단 판정에 데미지 높고, 카운터 히트시 콤보까지 들어간다. 공중콤보 중에서도 아주 위험하게 사용 가능한 기술이다.


▲신기술! 귀종루!

### 강할 ➡ 슬강(→ ⁘ ⁘)

「3」에도 있던 두 기술들을 단순히 조합해 놓은 기술. 딜레이를 주는 것이 가능하지만 왜 딜레이를 주어야 하는지 아무런 존재의 이유를 찾을 수 없다.

### 해골치기(↙ ⁘)

진에게 새로 생긴 기술 중에서 가장 박력있는 기술이다. 기술 히트


▲신기술! 해골치기!



시 노멀과 카운터에 상관없이 무조건 상대방을 날려보낸다.

**선축(접근해서 ◎)**

「3」에 비해 모션이 미묘하게 변화된 기술. 덕분에 던진 후 ↘◎ ◎ 발끝치 떨어뜨리기를 사용할 수 없게 되었다.



▲던지기 사용 후에



▲↘RK가 들어가지 않는다

## 대전 팁 및 콤보

일단 예전과 똑같은 방식으로 첫 번째 잽을 카운터로 히트했을 경우에 섬광열권(◎ ◎ ◎)은 끝까지 다 들어간다. ◎ 연타로 상대를 계속 압박해 나가는 패턴도 여전히 존재한다. 진의 기본적인 전술은 예전과 거의 동일하지만 대신 「철권 3」 시절에는 문제가 없던 나락쓸기 같은 기술들이 약화되어 플레이 방식에 약간의 변화가 필요할 것 같다. 풍신 스텝에서 파생되던 기상 어퍼, 나락쓸기, 잡기류 등의 이지선다를 넣는 것에 심각한 문제가 생겼기 때문에 풍신 스텝 중 기상 어퍼, 나락쓸기를 비교적 자제하고 귀종루(←◎)의 활용법을 찾는 것이 좋을 것이다. 예전처럼 상대를 풍신 스텝으로 몰아붙이면서 게임의 흐름을 이끌어 나갔던 진의 공격패턴은 다를 바 없지만 파워가 다운된 문제를 해결하기 위해 중간중간에 잡기를 상당히 많이 넣어줘야 될 것 같다. 예전에 자주 사용하던 견제기술인 오른 어퍼(↘(◎)는 이제 사용할 수 없게 되었다. 그 이유는 앞서 설명했던 바와 같이 카운터로 히트시키지 않는 한 공중에 뜨기는커녕 뒤로 물러나지도 않는다.



▲오른 어퍼 노멀 히트



▲움찔할 뿐…

상대방의 횡이동을 잡던 진의 나찰문(←→◎ ◎ ◎)과 귀신 목멸구기(→ ◎) 등은 여전히 쓸만하다. 단, 나찰문은 횡이동하는 상대를 잡는 호밍성능이 많이 떨어져서 나찰문의 세 번째 공격이 빗나가는 경우가 많다. 귀신 목멸구기는 시계 반대방향으로 횡이동하던 상대를 완전히 제압하는 기술이었으나 이제는 간혹 실패하곤 한다. 따라서 상대의 횡이동을 잡을 때는 파화타(←◎↘)를 주로 사용하는 것이 좋을 것 같다. 파화타로 상대의 우측 횡이동을 잡았을 경우에는 풍신 스텝으로 캔슬하지 말고 상대의 등쪽으로 횡이동을 한번 해준 다음 나찰문 2단으로 공격하는 것을 추천한다. 상대가 좌측으로 횡이동을 할 때에 파화타로 잡았다면 진의 5단을 사용하는 것이 좋다(←◎ ◎ ◎ ◎ ◎). 신기술 귀종루(←◎)를 가드시켰을 경우 이지선다가 가능한데, 이때는 잡기와 중단공격을 사용하는 것이 좋다. 역시 예전과 다름없이 백대시하는 상대방을 초풍신으로 걷어올리는 것이 좋다. 초풍신으로 띄운 경우에는 나찰문·이를 사용하여 최대한 높이 띄운 뒤 귀종루를 사용하면 꽤 쓸만한 콤보가 된다(→★↓↘ ◎ ➡ ←→◎ ◎ ↘◎ ➡ ← ◎).



▲초풍신!



▲나



▲찰



▲문·이



▲귀종루!

초박치기로 상대를 잡았을 때(→→ ◎), 예전에는 상대가 시계방향으로 낙법을 한 경우에는 오른 어퍼로 캐치를 했었는데 오른 어퍼의 퇴보로 귀종루를 대신 사용하는 것이 좋다. 횡이동 중 나가던 귀살은 여전히 건재하며 역시 상대방의 횡이동을 잡는데 쓸만한 공격이다. 초풍신으로 밀어붙이기는 진의 고수들이 많이 사용하는 패턴 중 하나로, 일단 초풍신으로 상대를 한번 가드시킨 후 경직되어 있는 상대를 다시 대시 초풍신으로 걷어올리자. 단, 초풍신이 이전보다 횡이동으로 피하기 쉬워졌기 때문에 보다 신중히 사용해야 할 필요가 있다. 귀종루 카운터 ➡ 나찰문·일 ➡ 강할 ➡ 슬강(← ◎ ➡ ←→◎ ◎ ◎ ➡ →◎ ◎)으로 50% 이상의 데미지를 날려보내는 콤보가 가능하다. 그 밖에 덩치가 커다란 애들한테는 귀종루 카운터 ➡ 5단이 모두 들어간다(←◎ ←◎ ◎ ◎ ◎ ◎).



▶귀종루 카운터



▲일



▲나찰문



▲강할



▲슬강



# 미시마 헤이하치

손자인 진과는 또 다른 매력을 지니고 있는 올드 타이머 헤이하치는 TTT에도 변함없이 등장하였다. 노익장을 과시하는 듯, 그 나이에 새로운 기술까지 익혔다는 것이 놀라울 따름이다. 기본적으로 강력한 캐릭터로 손자인 진이 테크니컬 파이터라는 모습이 강하다면 헤이하치는 기본적으로 베이스가 같은 기술들을 사용하는 데도 파워 파이터라는 모습이 강하다. 「철권 3」에 비해서 크게 변한 점은 없으므로 기존의 방식대로 싸워나가는 것만으로도 충분할 것이다.

**바뀐 점**

밸런스를 고려한 이유에서 인지 헤이하치의 풍신권(→★↓↘2)이 중단 판정에서 특수중단 판정으로 바뀌었다. 풍신권을 앉아서 가드하는 경우 강제로 서서 가드하게 만드는 것 뿐으로 데미지를 줄 수 없다. 그 대신 진과 같은 요령으로 사용할 수 있는 초풍신이 생겼다. 풍신권이라는 기술 자체가 이지선다를 노리기보다는 빠른 속도로 딜레이를 걸어 내거나, 도망가는 적을 추격하거나, 카운터를 날리는데 사용되기 때문에 초풍신의 존재로 인하여 오히려 좋아진 것은 아닌가 하는 생각이 든다(물론, 이제는 헤이하치의 공격은 무조건 앉아서 방어하면 된다는 것이 문제로 떠오르지만). 나락쓸기는 진과 동일한 방식으로 약화되었다. 즉, 클린 히트, 카운터의 조건을 만족시켜야 한다. 나락쓸기를 연속으로 사용하는 경우에는 중도에 한번만 막히면 가드 동작이 생겼기 때문에 나락쓸기의 기술들이 발동하지 않는다. 그 밖에 나락쓸기 ➡ 귀신권(→★↓↘4 4 4 ★ 2)이 없어졌다.

## 기술 설명

**기와깨기(앉으면서 1)**

역시 폴의 기와깨기와 비슷한 용도로 이용된다. 물론 기와깨기 ➡ 붕권도 똑같다. 그러나 섬광열권의 견제 효과가 워낙 뛰어나서 헤이하치의 초보자가 아닌 이상 큰 대접을 받지 못한다.



▲기와깨기

**귀곡강장파 · 비(1 2 2 1+2 ↑ or ↓)**

귀곡강장파를 사용하는 중에 레버 입력으로 캔슬 횡이동을 한다. 이런 종류의 기술들은 표준적인 활용 방법으로 사용할 수 있다(횡이동 후 잡기 or 견제 이지선다). 약간의 트릭을 사용할 수도 있는데 횡이동 부분에 다시 1+2를 입력해 강장파를 (또) 사용할 수 있다.

**관음쇄(일어서며 2)**

기상 어퍼가 없어지고 이 관음쇄가 생겼다. 강력한 중단 판정인데다가 헤이하치가 자신의 왼쪽으로 이동하며 공격하기 때문에 묘하게도 이런저런 공격들을 다 피하면서 공격한다. 진에게 귀종루(←4)가 있다면 헤이하치에게는 관음쇄가 있다.

**섬광열권(1 1 2)**

역시 진과 마찬가지로 헤이하치에게도 유용한 견제기술이자 압박적인 공격패턴을 선사해준 기술. 상상중의 판정에, 1 1의 짜증날 정도로 강력한 판정이 존재하며 카운터 히트시 마지막 공격까지 반드시 히트한다. 또한 첫 공격의 카운터 여부를 보고 판단한 이후에 2를 입력해도 될 정도로 딜레이 입력 시간이 길다.



▲이것이 바로 관음쇄! 멋지다!

**뇌신권(→★↓↘1)**

발동시 무지무지 낮은 자세로 나오기 때문에(하단 손을 피할 정도로 낮은 자세) 한방을 노린 역습용으로 사용할 수 있는 기술. 그러나 막힌 이후에 당하게 될 역습에 대해서는 책임질 수 없다.

**무쌍연권(↘1 2)**

첫공격이 어떻게서든 히트되면 무조건 두 번째 공격도 들어가는 기술. 간단한 커맨드에 좋은 성능을 가져서 초보자들이 남발하는 기술로 잘 알려져 있다. 그러나 적절하게 활용하면 무척 좋은 기술이다.

**나락쓸기(→★↓↘4)**

4를 세번 입력하여 세번까지 연속으로 나락쓸기를 사용할 수 있으며 중간에 언제든지 1로 뇌신권을, 레버 중립 4 4로 올려차기 ➡ 발꿈치 가르기를 사용할 수 있는 훌륭한 기술. 그러나 첫 공격에 다운시키지 못한다면 중간에 나락이 막힐 가능성이 높고 만약 막혔다면 큰일날 각오를 해야 한다. 단, 빠른 나락쓸기는 카운터, 클린 히트 여부와 관계없이 언제나 상대를 쓰러뜨리기 때문에 고수들에게 있어서 나락의 약화는 크게 걱정할 정도는 아닐지도….

**붕권(↓↘→2)**

나이를 먹은 탓일까? 폴의 붕권보다 노멀 히트시에 데미지가 3이 딸리고, 클린 히트시에는 데미지 4가 딸린다. 실제로 맞아보면 3 이든 4 이든 간에 아프기는 마찬가지이지만…. 붕권도 좋은 기술이지만 풍신권이 워낙 좋은 기술이라서 이제까지는 찬밥 신세를 면하지 못했지만, 풍신권이 특중판정이 된 이상 풍신 ➡ 나락쓸기 이지선다를 쓸 상황에서 나락쓸기 ➡ 붕권의 이지선다가 그 역할을 대신 할지도 모르겠다.

**귀신권(←➡2)**

매우 낮은 자세에서 올려 때리기 때문에 상대의 공격을 예상한다면

카운터를 넣기에 적절한 기술이다. 이 특성을 이용하여 중거리 정도에서의(느리지만) 견제기로 사용할 수도 있으며, 히트한 후 체인지도 가능하기 때문에 태그 콤비네이션 개시기로도 적절하다.



▲"책상다리 팁"

**영족(←←★88)**

항간에 "아버지의 고뇌"라는 이름으로 알려진 순수 도망용 기술(이렇게 밖에 볼 수 없다). 자주 사용하다간 정말로 고뇌에 찬 상황에 처할 수도 있으니 봉인하자.

**일철(귀와 중에 상대의 오른 발에 카운터로 히트할 경우 발동)**

헤이하치가 가지고 있는 독특한 반격기. 특별한 용도도 없고 사용하기도 힘든 눈요기 기술이지만 그래도 성공할 수 있다면 마음 하나는 뿌듯하다(더구나 상대방에겐 정신 데미지까지…!)



▲요즘 젊은이들은… 쯧쯧



▲감히 노인을 발로 차?



▲너도 한번 채여 봐. 아픈지 안 아픈지!

**불단깨기(←88)**

부처님을 미워하나? 기와를 깨는 것도 모자라 이제는 불단도 깬다. 특별한 용도를 발견하기는 힘들지만 상대의 공격 중간중간에 사용하여 그것을 끊어버리는데 사용되지 않을까 싶다. 의외로 빠르고 판정이 좋으며 기본적으로 멋있다.



▶불단깨기! 이것도 멋있다!

**다문살 · 일(→88 ←88 88)**

"잽 · 광 · 뇌"로 알려져 있는 기술. 한번의 '잽' 뒤에 회전하며 주먹을 '광'하고 처내고 마무리로 뇌신권을 사용한다고 해서 칭해진 기술. 지상에서의 공방에서는 2단까지만 사용하는 방법이 주로 사용되었는데, '광' 부분이 상대에게 주는 가드 딜레이가 커서 '잽 광'의 반복만으로 플레이를 이어가는 더티 플레이도 유행했었다.



▲잽



▲광



▲뇌

공중콤보용으로 가장 많이 사용되는 것이 바로 다문살 · 일이다.

**풍신권(→★↓↘88)**

풍신권은 아마도 헤이하치가 지니고 있는 기술 중에서 가장 중요한 기술일 것이다. 따라서 사용법을 반드시 마스터해야 한다. 진과 같은 요령으로 풍신 커맨드 입력시 레버의 마지막 입력인 ↘과 88를 동시에 입력해야 나간다. 초풍신에 실패하고 자꾸 풍신이 나가는 사람들은 대부분 버튼 입력을 늦게 하는 것이니 참고하도록.



▲여전한 풍신권! 특중이면 어때?

## 대전 팁 및 콤보

진과 마찬가지로 원거리에서 연속적인 풍신 대시로 접근해 들어가는 것은 고수들이 즐겨 사용하는 공격법이다. →★↓↘ 입력으로 나오는 풍신스텝이 → or ←입력으로 캔슬되는 것을 이용하여, →★↓↘→→★↓↘→→★↓↘→→★↓↘… 하는 식으로 연속입력을 통해 위아래로 끄덕끄덕 거리면서 고속으로 전진하는 것이 가능한데 세간에서는 이것을 "웨이브 스텝", 혹은 "딸딸이 대시"라고도 부른다. 스텝 도중에 나락쓸기가 나올지, 뇌신권이 나올지, 아니면 풍신권이 나올지 예측할 수 없는 데다가 도망치려고 해도 전진속도가 굉장히 빨라 공격권에서 결코 벗어날 수 없으며, 접근하여 공격을 하지 않고 오히려 잡기를 사용하는 식의 공격방법도 있기 때문에 비풍신류 캐릭터들에게는 공포의 대상이다. 진도 같은 방식으로 이러한 스텝을 사용하는 것이 가능하고, 나올 것이 확실한 카즈야도 분명 이러한 풍신대시가 가능할 테니 앞으로 미시마 가문을 마스터하고 싶은 사람은 확실히 이 이동방법을 익혀야겠다. 풍신류의 장점은 복잡한 이지선다의 패턴이라기 보다는 상대를 밀어붙여 실수를 유발시킨 뒤에 그 딜레이를 걷어내 버리는 공격적인 플레이가 가능하다는 것이다. 헤이하치에게도 이제는 초풍신(→★↓↘+88)이 생긴 이상 딜레이를 걷어내기는 더욱 수월해졌다. 사실, 풍신류 캐릭터들에게 이렇다할 대전 팁을 말하기 어려운 점은 그들의 능력을 제대로 활용하는 고수들의 경우 대전은 두뇌싸움으로 흘러가고 생각할 틈도 없이 원초적이고 감각적인 차원에서 공격이 들어가기 때문이다. 레이나 로우와 같은 캐릭터들의 인기 비결이 이지선다의 묘미에 있다면, 진과 헤이하치는 그 박력있는 강력함에 있다고 할 수 있다. 물론, 견제용으로 섬광열권(88 88 88)을 적절히 사용한다든지, 횡이동 ➡ 나락을 마스터한다든지의 기본적인 전술의 패턴은 있다. 신기술 중에 가장 주목할만한 것이 관음쇄(일어서며 88)로, 관심이 있는 사람들은 이 기술이 근접거리에서 도대체 얼마나 많은 기술을 '씹어' 버리면서 카운터공격을 하는지 직접 실험해보자. 웬만큼 연속공격이 빠르다고 해도 짠손(↓88) ➡ 관음쇄(일어서며 88) 콤비로 거의 대부분을 파해할 수 있다. 더구나 관음쇄 카운터인 경우 상대를 스턴시킬 수 있는데, 여기에서 나락쓸기 2단 ➡ 뇌신권 ➡ 기와깨기의 연속기까지 집어넣을 수 있다. 옛 기술들 중 헤이하치의 기본기인 오른발차기(88)에 변화가 생겼는데 놀랍게도 카운터시 순간적으로 상대를 스턴시킨다. 여기에서 풍신권으로 띄우는 것은 일단 기본이다. 풍신권으로 띄

웠다면 풍신권(→★↓↘88) ➡ 뇌신권(→★↓↘88)에서부터 풍신권(→★↓↘88) ➡ 잽(88) ➡ 다문살·일(→88 ←88 88), 풍신권(→★↓↘88) ➡ 잽(88) ➡ 나락쓸기 ➡ 뇌신권(→★↓↘88 88 ★88) 등등의 콤보가 다 들어가므로 취향에 맞게 사용하자. 직접 가르친 제자이자 손자인 진과(당연하게도) 상성관계에 있다. 초박치기(→➡88) 이후에 체인지 버튼을 눌러서 할아버지와 손자의 박치기 2연타를 먹여주자.



# 건잭 (GUNJACK)

한방의 파워와 긴 리치를 이용한 단발공격을 주로 한 건잭. 철권 시리즈 중 잭 종류(잭, 잭 2, P잭)는 언제나 엄청난 덩치 덕에 샌드백 역할을 하는 캐릭터였는데 이번엔 과연 강자가 될 수 있을까?

**변경점**

덩치가 많이 작아졌다. 겉보기엔 똑같아 보이지만 누워있을 때 맞던 여러 기술들이 안 맞도록 변경되었다(아예 안 맞는 것은 아니다). 또한 횡이동 속도가 많이 향상되어 상대의 공격적인 파이팅에 밀릴 수밖에 없었던 단점을 많이 보완하였다. 또한 상대의 대부분의 띄우기 기술에 잘뜨지 않고 뜨더라도 낮게 떠 위력적인 공중콤보를 맞는 기회가 많이 줄어들었다.



◀역시 쇳덩어리라 뜨지 않는다

그러나 다운된 상대에게 무조건 히트하던 해머펀치가 약화되어 건잭을 제외한 캐릭터는 다운되어 있어도 맞지 않게 변하였다.



▶맞으란 말이다!!!

## 기술 설명

### 해머펀치(88)

다운된 상대를 공격할 때 쓰인다. 그냥 누워있는 상대에겐 맞지 않으나 조금이라도 움직이는 상대에게는 여전히 히트하므로 활용도가 완전히 없어진 것은 아니다. 다운되어 일어나지 않는 상대에게 접근하여 일어나려 움직이면 해머펀치를 쓰고, 그렇지 않으면 히프프레스(↗88)로 공격하자.

### 시저스 메가톤 (➡(or →)(88) ↘88), 시저스 멜트다운(➡(or →) 88 88)

보통은 1타까지만 사용하고 후속타를 노리는 것이 좋다. 근거리에서는 상대의 횡이동을 저지하는 능력도 있다. 단, 시저스 메가톤과 시저스 멜트다운의 이지선다는 속도가 느려 눈으로 구분이 가능하여 큰 쓸모가 없으므로 빈틈이 없고 방어되어도 상대를 크게 밀어내는 시저스 메가톤으로 견제하는 것이 기본 패턴이다. 시저스 멜트다운이 방어되었을 경우에는 상당한 경직이 있으므로 주의하자. 시저스 1타를 맞춘 후 해머펀치를 즉시 사용하면 훌륭한 후속타가 된다.

### 바이올런스 어퍼(일어서며 88)

하단 견제기술로부터의 연계로 사용하면 좋다. 기술의 속도는 빠른 편. 띄운 후에는 공중콤보가 빈약한 건잭으로 콤보를 넣는 것보다 체인지하여 다른 캐릭터로 공중콤보를 넣는 것을 추천한다.



### 브라보 너클(↓88)

상대의 상단공격을 회피한 후 띄운다. 상대의 공격에 맞추어 띄운 후 공중콤보를 노리는 것이 기본. 체인지도 가능하지만 체인지 후 나오는 속도가 느려서 체인지콤보는 조금 힘들다. 그러나 브라이언과 팀을 이루었을 때에는 그레이트 체인지콤보가 가능하다. 파워는 상당히 강력하고 방어되었을 때에도 경직이 적어 안심해도 좋다.



### 메가톤 스위프(←↙↓↘88)

리치가 긴 강력한 하단기술로 위력적이다. 단, 발동이 느리다는 것이 좀 아쉽다. 다운된 상대를 맞출 수 있으므로 다운기로 쓰는 것을 권한다.



### 익스플로더(←↙↓↘→↘88)

상대를 엄청난 높이로 띄우는 기술로 다운공격도 가능하다. 상대의 엄청난 경직이 보일 때나 메가톤 스위프와의 이지선다로 쓸 수 있는 기술인데, 체인지콤보를 노리고 쓰는 것이 좋을 것이다.



▲일단은 띄우고



▲역시 공중콤보의 왕자는 진?

**오른손 어퍼(↘⁘)**

견제용 기술로 주로 사용되는 오른손 어퍼는 경직이 적고 발동도 빠르다. 맞은 상대는 반드시 뜨게 되지만 위력적인 공중콤보는 기대하기가 힘들다. 또한 높이 띄우지 못해 체인지콤보로도 불가능하다.

**라이트닝 핸드(↘ ⁘)**

빠른 하단기술로 전작에서 오른손 어퍼와 함께 이지선다의 주요 패턴이었으나 TTT에서는 후속타로 들어가던 메가톤 스트라이크(앉은 상태에서 ⁘ ⁘)가 들어가지 않게 되어 큰 위력을 기대하기 힘들게 되었다. 단, 메가톤 스트라이크 대신 오른발 올려차기(일어서며 ⁘) 후 해머펀치(⁘)가 연속기로 들어간다. 이후에는 메가톤 스위프와 익스플로더의 이지선다로 일어나려는 상대를 공략할 수 있다.



▲아래가 비었어!





▲마무리



▲찍어주고

**캐터펄트스로우 플러스(접근해서 ↘ ↘ ⁘)**

후속타를 넣을 수 있어 위력적인 잡기이다. 후속타로는 브라보 너클(↓⁘)이 가장 위력적인데, 땅에 떨어지면서 데미지를 입고 게다가 브라보 너클에 머리를 연거푸 맞게 되어 잡기의 위력 + 브라보 너클의 위력이 더해져 막강한 콤보가 된다. 캐터펄트 스로우(접근해서 ↘ ⁘)와 비교하자면 건잭의 기술 후 경직이 빨리 풀려 후속타를 넣기 쉽다.

**피봇건(←⁘)**

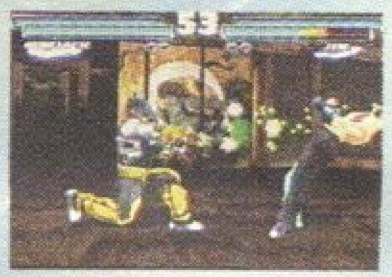
마치 총을 쏘는 듯한 모션으로서, 「철권 3」에서의 건잭의 등장 포즈 중 하나가 기술이 되었다. 그러나 정말 총을 쏘는 것은 아니고 못(피봇)을 쏜다. 1번째 공격을 맞으면 모두 맞으며 상당히 위력적이다. 단, 모두 상단기술인 데다가 리치도 짧아 남용하다가는 죽음을 부른다.



◀과연 뭘 쏘고 있는 것일까?

**피봇건 어설트(←⁘)**

신기술 중 가장 활용도가 높은 기술. 리치도 있고 방어되었을 경우 경직도 없다. 상대의 작은 경직도 노려서 쓰러뜨릴 수 있는 기술이며 판정도 좋아서 상대와 다른 기술로 맞붙었을 때 자주 이긴다. 맞춘 상대를 멀리 밀어내므로 위험할 때 사용하고 체인지하는 것도 좋은 전법이다.



▶역시 건(GUN)잭

**피봇건 스나이프(횡이동 중 ⁘)**

상단기술이므로 그냥 쓰면 상당히 위험부담이 크다. 다른 캐릭터에 비해 횡이동 능력이 떨어지는 건잭이므로 활용도는 미지수. 기술 발동속도는 무척 빠르다.



▶덩치에 어울리지 않게 빠르다

**건 봄(상대가 앉아있을 때 접근해서 ↓⁘ or ↓⁘)**

새로 추가된 하단잡기 기술. 보통은 상대를 위력적인 하단기술로 앉히고 방어하게 한 다음 앉아 잡기를 시도해야 하나 위력적인 하단기술이 없는 건잭에게는 그다지 유용하지는 않다. 다운된 상대와의 공방에서 사용하는 정도이다.



▲앉아있어도 잡는다

## 대전 팁 및 콤보

리치가 긴 ⁘와 스트레이트 엘보(⁘ ⁘))로 견제하면서 파워 시저스(➡(or → or →➡) ⁘)에서 파생된 시저스 메가톤 (➡(or →) ⁘ ↘⁘), 시저스 멜트다운(➡(or →) ⁘ ⁘)을 이용해 이지선다를 걸거나 신기술 피봇건 어설트(←⁘)로 공격하는 것이 기본 패턴이다. 오른 어퍼(↘⁘)로 띄우는 것도 좋으나 띄운 후 위력적인 공중콤보가 없는 건잭에게는 띄우고도 아쉬울 뿐이다. 그냥 ⁘ ➡ ⁘ ➡ 파워 시저스 정도로 만족하자. 근거리에서의 혼전에서는 리치가 긴 피봇건 어설트가 상당한 위력을 발휘한다. 역시 리치가 긴 앉아서 ⁘로 견제하며 체르노(앉아서 ⁘)나 멜트다운(앉은 상태에서 ↘⁘)과 바이올런스 어퍼(일어서며 ⁘)의 이지선다를 노리는 것도 좋다. 바이올런스 어퍼 히트시에는 상대가 상당히 높이 뜨므로 체인지콤보를 노리기 좋다. 멜트다운이 히트되면 바로 체르노나 멜트다운으로 추격타가 가능하므로 상대의 하단을 노리는 공격도 유용하다. 파워 시저스(➡(or → or →➡) ⁘)나 시저스 메가톤



▲파워시저스



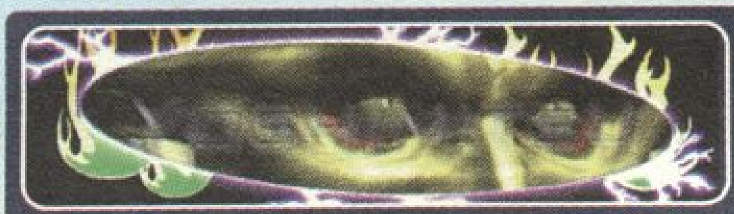
▲일어나란 말이다!



▲해머펀치

을 히트시켰을 때에는 낙법이 불가능하기 때문에 히프프레스(↗●●)로 추격타를 넣을 수 있다. 단, 빨리 일어나는 상대에게는 히트하지 않으므로 해머펀치 등으로 1차 타격을 입힌 후 메가톤 스위프나 익스플로더로 해머펀치를 맞고 멀리 떨어져버린 상대를 공격하면 막강한 위력의 콤보가 완성된다. 특히 상대가 빨리 일어나려 하다가 익스플로더를 맞을 경우도 있으므로 이때는 체인지콤보를 노리자.

낙법을 하고 있는 상대에게는 강력한 잡기인 퍼니쉬먼트 메가톤(접근해서 ↗ ●●↓↘●●)이나 캐터필트 스로우 플러스(접근해서 ↘↘(&))와 파워 시저스, 그리고 피봇건 어설트를 이용한 이지선다를 노리는 것은 기본이다. 퍼니쉬먼트 메가톤은 2타를 상대가 방어할 수도 있고(잡힌 후 메가톤펀치를 맞기 전에 레버를 뒤로하여 방어), 캐터필트 스로우는 커맨드가 난해하므로 파일드라이버(접근해서 ↙→●●)나 백 브레이커(접근해서 ↓↙←●●)를 대용하여 사용하는 것도 좋다.



# 요시미츠 (YOSHIMITSU)

코믹한 기술로 승부(?)하는 요시미츠는 행동과 달리 기술들의 속도가 빠르다. TTT에서는 코믹성보다는 활용도 높은 기술들이 추가되어 조금 진지해진 면을 보여주고 있다. 초기 버전에는 그의 파트너가 될 수 있을 법한 쿠니미츠가 나오지 않아 두 인법만당 당원(?)의 개그 쇼를 볼 수 없다는 것이 안타깝다. 대신, 첫 타임 릴리즈 캐릭터가 쿠니미츠라고 하니 재회의 그날은 멀지 않았다.

**변경점**

가장 가슴 아픈 변경점이라면 전작에서 유용한 견제기로 사용되었던 옆차기(↘●●)의 리치가 짧아졌다는 점이다. 즉, 한발 나가서 옆차기를 하던 것이 그냥 제자리에서 옆차기를 해 실질적인 리치가 짧아진 것이다. 또한 기술을 다시 쓸 수 있을 때까지의 경직도 길어져서 반격당하기가 쉬워졌다. 엄밀히 말하자면 주력 기술의 자리에서 멀어졌다고나 할까? 지뢰인(●●)은 전작에서는 ↑●●였는데 TTT에 와서는 단지 손 두개를 누르는 것으로 변경되었는데 주의할 점은 이슬치우기 후의 후속타로 지뢰인을 노릴 때에는 전작 커맨드대로 해야지 잘 나간다. 만자앉기(↓●●) 후 천각(만자앉기 중 레버중립)은 전작에서는 계속 앉아있으면 에너지를 끝까지 채울 수 있었는데 반해 TTT에서는 체력회복 한계선까지만 회복할 수 있게 바뀌었다.

## 기술 설명

**옆차기(↘●●)**

앞에서도 말했듯이 리치와 속도가 안 좋아져서 기술 자체의 유용성이 많이 줄어들었다. ↘로 레버를 고정하고 ●●를 연타하여 나가는 기술의 속도를 「철권 3」과 비교해 본다면 얼마나 나빠졌는지 알 수 있다. 이제는 차라리 스텝인 어퍼를 쓰는 것이 낫다.

**스텝인 어퍼(↘●●)**

리치가 길고 빠른 띄우기 기술로 상대의 경직을 보고 띄우는데 유용하다. TTT 전체를 통틀어 최고 성능의 어퍼컷 기술이라 말해도 손색이 없다. 다른 캐릭터들은 리치가 길면 띄우지 못하고, 반면 항시 띄울 수 있으면 리치가 짧은데(레이, 로우, 니나 등), 요시의 어퍼는 리치도 길고 언제나 띄우는 것이 가능하다.

**이슬치우기(앉아 전진 시작시 ●●)**

앉은 자세에서 사용할 수 있는 하단공격으로 기술 자체의 위력은 강하지 않으나 강한 후속타를 노릴 수 있다. 앉아 ●● 등으로 견제하면서 쓰거나, 상대의 상단공격을 피한 다음 경직을 노려 공격하는 것이 좋다.

**취설(→→●●)**

발동이 굉장히 빠른 기술로 상대의 작은 경직에도 쓰러뜨릴 수 있다. 판정도 좋다.



▲취설

**화엄(앉은 상태에서 ↙←●●)**

역시 앉은 자세에서 사용하므로 이슬치우기와 섞어 쓰면 유용하다. 단, 발동이 느려 백대시 등으로 피하기 쉬우므로 주의하자.

**지뢰인(●●)**

하단 방어불능 기술로, 서 있는 상대에게는 맞출 수 없으나 하단을 공격하려는 상대에게 사용할 수 있다. 단독기술로 사용하기보다는 후속타로 사용하는 경우가 많다. 전작의 커맨드(↑●●)대로 해도 기술은 나간다. 다운공격으로 맞추었을 때의 데미지가 대폭 약화되었으나 후속타인 두개(지뢰인 중 ●●)가 좋아져서 큰 문제는 없다.

**독모으기(←●●), 독무(독모으기 중 아무 버튼)**

독모으기는 모든 상단기술과 일부의 중단기술을 완벽하게 피할 수 있는 기술로 독무로 연결할 수 있다. 즉, 독무는 상단 방어불능이기 때문에 독모으기로 적의 공격을 피하고 독무로 연결한다는 공식이 성립된다. 독무 후에는 지뢰인을 이용한 후속타가 강력하다.



▶독모으기

**황천달리기(→→●●)▲**

돌격계 기술이지만 경직도 크지 않고 상대의 횡이동을 추적하는 능력도 뛰어나다. 카운터 히트시 만자앉기(↓●●)로 연결이 가능하지만 이때의 만자앉기 상태에서는 에너지 회복이 되지 않는다.

**위를 보며 다운 중 ➡ 만자앉기(위를 보며 다운 중 ⊛)**

다운상태에서 만자앉기로 자세를 바꾸는 기술인데, 대전 중 다운된 상대를 보고 가만히 있을 상대가 있을까? 상대와 상당히 거리가 멀리 떨어진 채 다운되었다면 한번쯤은 써 볼만하겠지만….

**만차 ➡ 일향포(↗⊛ ⊛)**

만차를 방어한 상대에게 페인트로 일향포를 사용하는 기술. 하지만 일향포는 어느 기술에서 연결되던지 발동속도가 너무 느려 맞추기 어렵다. 단, 만차를 방어한 다음에 원투펀치 등의 상단기술로 반격하려는 상대에게는 일향포를 맞출 수 있다.

**유설(횡이동 중 ⊛)**

리치가 길고 빠른 상단 발차기로 횡이동시 상대와 거리가 멀 때 사용하면 괜찮다. 단, 상단기술이라는 것을 유념하고 사용하자.



▲유설

**일륜파기(↓⊛)**

「소울 칼리버」에서 넘어온 요시미츠의 방어불능 기술 중 하나로, 근거리에서 맞추었을 경우에는 상대를 띄우는 효과가 있다. 단, 스텝인 어퍼 만큼 근거리로 띄우지 않기 때문에 강력한 공중콤보는 맞추기 힘들다. 또한 거리가 약간이라도 멀어지면 띄우는 능력이 없어진다. 다운 공격용으로도 사용할 수 있다.



▲뭘 맞았다고 뜨는 건지…

**부 선풍검(↙⊛)**

절명검에서 이어지는 선풍검과 달리 공격능력은 전혀 없고 상대의 방어를 해체하며 밀어내는 능력만을 지니고 있다.



▶마치 진의 ←LP+RP와 같은 효과

**합장(횡이동 중 ⊛)**

카운터시에만 상대를 띄운다. 노말 히트시는 띄우지 못한다.



▶카운터 히트



▲통상 히트

**야시로(횡이동 중 ⊛)**

스텝인 어퍼와 마찬가지로 상대를 띄우지만 상대가 엎어진 상태로 뜨기 때문에 강력한 공중콤보를 노리기는 어렵다.



◀상당히 쓸만하다

**두개(지뢰인 중 ⊛)**

요시미츠의 신기술 중 가장 활용도가 높아 보이는 기술. 지뢰인을 이용하여 칼을 타고 있는 요시미츠를 원투펀치 등으로 공격하려는 상대에게 두개를 사용하여 상단을 회피한 다음 띄우기가 가능하다(단, 카운터시에만 상대가 뜨게 된다.) 또한 다운공격으로 지뢰인을 맞은 상대에게 바로 이 기술을 사용하면 상당한 데미지를 보장한다.



▲카운터일 때는 뜬다

**발레리나 킥 ➡ 일향포(⊛ ↓⊛)**

이나즈마(⊛ ⊛)를 상단기술로 반격하려는 상대에게 일향포를 선사한다. 이론상으로는 페인트기로 좋을 것 같지만 이나즈마를 근거리에서 방어한 상대가 즉각 중단 반격을 하면 소용이 없다.

**만화륜(←⊛ ⊛)**

인법만갈 중에 화륜으로 횡이동을 하는 기술. 요시미츠의 대부분의 연속기들이 그렇듯 페인트 이상의 존재가치는 없는 기술이다.

## 대전 팁 및 콤보

속도가 빠르고 리치도 좋은 왼손 잽(⊛)을 이용하여 견제하면서 기회가 보일 때 스텝인 어퍼(↘⊛)로 상대를 띄우는 것이 요시미츠의 기본 패턴. 하단 견제기로는 이슬치우기(앉아 전진 시작시 ⊛)나 화염(앉은 상태에서 ↙←⊛)을 노리자. 이슬치우기가 히트되었을 때에는 즉각 지뢰인 (⊛))후 두개(지뢰인 중에 ⊛), 두개 히트 후에 취설까지 연결되는 강력한 후속타를 먹일 수 있다.



▲ 이슬치우기



▲두개



▲지뢰인

상대의 경직을 노릴 때나 상대가 전진하며 견제할 때는 우선권과 속도가 좋은 취설(→→⊛)로 공격하자. 그리고 상대의 상단공격을 앉아 피하거나 하단공격을 방어했을 때에는 이슬치우기로 반격하는 것이 좋다. 횡이동을 남발하는 상대에게는 발레리나 킥(⊛)이나 황천달리기(→→⊛)로 견제한다. 상대의 공격을 횡이동으로 피했을 때에는 신기술 야시로(횡이동 중 ⊛)로



▲ 입냄새가 심하군

띄우는 것이 좋다. 독모으기(←●●)와 독무(독모으기 중 ●●)는 상단회피용 기술로 무척이나 유용하다. 원투펀치 등은 물론 일부 캐릭터의 중단기술들도 잘 피해준다. 특히 화랑이나 백두산 등의 상단기술이 많은 캐릭터에게는 거의 천적이나 마찬가지인 기술이다. 단순히 독모으기 ➡ 독무의 패턴이라면 큰 문제가 없을지 몰라도 독무 후에 지뢰인(●●) ➡ 두 개(지뢰인 중 ●●)의 연속기가 들어가면 엄청난 체력을 갉아먹는다. 그러므로 상대가 공격적일 때는 독모으기를 적극적으로 사용하는 것도 추천할만한 패턴이다.



▲지전포



▲독무



▲취설

가드 불능 공격이 다양한 것은 요시미츠가 가진 장점이다. 가장 부담없이 사용할 수 있는 가드 불능 기술은 참곡검(↙●●)이고, 그 외에도 화염(앉은 상태에서 ↙←●●)이나 절명검(←←●●)등이 쓸만하다. 특히 절명검은 상대의 체인지시 빈틈을 노려 사용하면 좋다. 절명검을 사용하다가 선풍검(←←●●★●●)을 사용하면 절명검 사용 전에 반격을 하려던 상대를 공격할 수 있다. 또한 농차(↓↘→●●)나 비공습검(전방 대점프시 ●●↓)은 다운공격에 활용을 할 수 있는데, 일어나려는 상대에게 쓰면 상당한 피해를 입힐 수 있다. 여러 가드 불능 공격 중 가장 독특한 기술이 바로 지뢰인(●●)이다. 상대의 하단공격에 데미지를 입히는 기술로 상대의 연속되는 하단공격을 노려 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있다. 특히 하단 연속 방어 중에도 지뢰인을 입력할 수 있으므로 하단 흘리기 대신 사용할 수도 있다. 지뢰인이 히트하면 곧바로 두개(지뢰인 중 ●●)를 사용하여 추가 데미지를 줄 수 있다. 그러나 지뢰인 상태, 즉 칼에 타고 있는 상태에서는 적의 상단공격에 무방비상태가 된다. 만약 이때 적이 상단공격으로 지뢰인 중인 요시미츠를 반격하러 온다면 곧바로 지전포(지뢰인 중 ●●)를 사용, 적을 띄울 수 있다. 띄워진 적에게는 보통 독무(←●● 중 아무 버튼) ➡ 취설(→→●●) 등의 공중콤보를 먹일 수 있다. 또는 체인지콤보를 이용해서 강력한 데미지를 상대에게 주자.

천각(만자앉기 중 레버 중립)은 대전이 소강상태에 이르렀을 때 사용하여 체력을 회복한다. 단, 빨간색 체력 게이지가 클 때 사용하여 에너지를 늘리자. 만자앉기 중일 때 상대가 공격을 해 오면 천각무공무(천각 중 레버 ← or →)를 사용하거나 천각일향포(천각 중●●)를 사용한다. 천각무공무는 상대와 거리가 가까우면 상대의 등뒤로 가게 되므로 요시미츠의 강력한 배후잡기를 이용해서 데미지를 입힐 수 있다.



## 카자마 준 (KAZAMA JUN)

철권 시리즈 최고의 미소녀 부활! 가장 특이한 기본기를 지닌 준은 빠른 기술 속도를 이용해 반격을 하는 방식으로 싸워 나가며 끊임없는 무한콤보도 여전히 존재한다. 단, 기술 하나하나의 위력이 너무 약하다는 것은 준의 고질적인 문제점이다.

**변경점**

「철권 2」의 기술에 신기술만 추가되어 크게 다른 점은 없다. 단 진과 마찬가지로 백로유무의 1타가 특수중단이 되어버려 백로하단각을 맞은 상대에게 다시 백로유무를 추가하는 것이 불가능하게 되었다.



▲"아버님 하단 막으시와요" "하단이 아니라 특수중단이구나 며늘아"

### 기술 설명

**오른 어퍼(●●)**

다른 캐릭터와 달리 중단 효과이며 기본기인 만큼 빠르고 안정적으로 상대를 띄운다. 단, 리치가 좀 짧아 근접전에서 사용하면 간단하게 적을 띄울 수 있을 것이다.



▶레버가 안 좋은 오락실에서도 띄울 수 있다

**귀신죽이기(→●●)**

중단효과의 빠른 띄우기 기술로 상단회피 능력도 지니고 우선권도 좋은 편이다. 특히 풍신 대시 중에 있는 캐릭터에게 아주 효과적이다. 기술 발동 중 ↓로 캔슬을 하면 앉아 대시가 된



▲잡을 줄은 몰랐지?



▲귀살



◀귀살캔슬

다. 이때 던지기 등으로 이지선다 공격을 할 수 있다.

**백로유무(● ● ●), 백로 하단각(● ● ↓ ●)**

진도 가지고 있는 기술로, 하단판정의 특수중단기로 시작하는데다가 빠르게 기술이 연결되어 상대가 서서 막고 있는 도중에는 앉지 못해 끊기가 곤란한 기술이다. 마지막은 완벽한 이지선다 기술로 끝난다. 기술이 상당히 빨라 눈으로 분간하기 힘든 면도 있지만 잘 보면 중단인지 하단인지 분간할 수 있기 때문에 고수와의 대전에서는 남발은 금물이다. 백로유무는 준에게 공중콤보용으로도 아주 유용하게 쓰인다.

**시운이단차기(↓ ●)**

역시 진의 그 기술의 원조. 진의 첫 공격이 특수 중단인데 반해 준은 하단이다. 하단을 맞고 2번째를 방어하면 상대에게 상당한 경직이 생기기고, 1번째를 카운터로 맞게 되면 상대를 공중에 띄우기 때문에 공중콤보를 노릴 수도 있다.


◀가드되어도 안전하다

**진공 걸어차기(● ● ● ●)**

단순히 하단을 3번 공격하는 기술로 맞은 상대가 쓰러지지는 않지만 상대가 누워있을 때 다운공격용으로 쓸만하다.

**용차차기(← ●)**

상대의 공격을 회피하며 띄우기에 적합한 기술이다. 체인지콤보의 발동기이기도 하므로 준의 공중콤보가 맘에 들지 않는다면 체인지하여 콤보를 노리자.

**황월(일어서며 ● or 일어서며 ← ●)**

상대를 띄울 수는 있으나 띄우는 높이가 낮아 체인지콤보를 노리기는 어렵다.



**창창장(↗ ●)**

상단공격을 회피하며 상대를 띄운다. 발동이 느려서 단독으로 쓰기는 힘들다. 회피성능은 좋다.



**류운 이단차기(앉는 중 ● ● or 일어서며 ● ●)**

신기술. 중단공격으로 큰 효용은 없다.

**연추(← ● or 횡이동 중 ●)**

상당히 우선권이 좋은 기술로 경직도 별로 없는 견제용 기술이다. 이후에 연추 ➡ 채화(← ● ● )나 연추 ➡ 이슬장권(← ● ● or 횡이동 중 ● ●) 또는 연추 ➡ 이슬걸어차기(← ● ● or 횡이동 중 ● ●)로 후속공격을 이어갈 수 있다. 연추 ➡ 이슬장권에서는 수연시운(● ● ●)나 수연충퇴(● ● ●)로 공격을 이어갈 수 있으며 연추 ➡ 이슬걸어차기는 백로유무나 류운추로 연결할 수 있다.


▲연추


채화

**후축퇴(●)**

신기술. 상당히 발동이 느린 돌려차기 기술로 활용도는 전혀 없어 보인다.

**스미레(← ●)**

상단을 회피하는 하단공격으로 카운터시에 스미레베기로 연계된다. 회피 능력은 좋지만 속도가 좀 느린 편이라 상대의 상단 공격을 예상하고 맞추는 식의 패턴이 좋다.


◀스미레


▲스미레베기

**미아비(앉은 상태에서 ↘ ● )**

앉은 상태에서 하단을 노리는 기술. 따라서 앉은 상태에서 일어서며 하는 중단공격인 황월(일어서며 ● or 일어서며 ← ●)이나 시경(일어서며 ●)과의 이지선다를 노리는 것도 좋다. 단, 리치는 그다지 좋지 않아 오히려 스미레를 사용하는 것이 좋을 것이다.


▲미아비 카운터

**쯔바키(횡이동 중 ●)**

상당히 빠른 횡이동 공격. 카운터로 맞은 상대는 엎어지므로 진공 걸어차기 등으로 후속타를 먹일 수 있다.


▶쯔바키

**이슬장타(→→ ● )**

마치 진의 통발(→→ ●)과도 같은 커맨드 공격. 발동도 빠르고 반시계방향 횡이동 추적능력도 뛰어나지만 전진하는 거리가 생각보다 짧아서 맞추기가 힘들다. 상대의 경직을 보고 상대가 쓰러지는 쪽으로 사용하는 것이 좋다.


◀이슬장타

### 시경(일어서며 ●)



방어되었을 때에도 상대를 많이 밀어내기 때문에 빈틈이 적다. 기술 종료시 캐릭터가 앉는 자세가 되는 기술에서 연결하면 하단 방어 후 반격하려는 상대를 쳐 낼 수 있다.

▶시경. 그런데 영 포즈가 이상한걸?

### 압경(● )



▲백로유무 마무리

맞은 상대는 카운터 히트가 아닐 때에도 경직이 되는데 이때 쓰러지는 상대에게 백로유무로 공중콤보를 넣을 수 있다. 한걸음 나가서 기술을 쓰고, 횡이동 중에도 나가기 때문에 횡이동 중 다른 기술들과 섞어서 쓰면 좋다.



▲압경



▲백로유무

### 벚꽃(접근해서 ←● )

진, 헤이하치와 팀을 이뤄 체인지 잡기를 할 수 있는 새로운 잡기 기술. 커맨드가 간단해서 노리기가 쉽다.

## 대전 팁 및 콤보

상대를 띄울 수 있는 ●와 빠른 ●로 견제하면서 기회를 보아 신기술 연추로 연결되는 무한콤보로 상대의 방어를 혼란시킬 수 있다. 무한콤보는 빈틈도 꽤 있으므로 계속적인 콤보보다는 백로유무(● ● ●) ➡ 백로 하단각(● ●↓ ●) 등의 빠른 이지선다로 연결하는 것을 추천한다. ● 카운터 히트시에는 상대가 뜨면서 멀리 날아가므로 후속타는 귀신죽이기(➡●) 정도가 적절하다. 데미지는 약하지만 그래도 자잘하게 깎아먹는 식으로 승부를 짓는 준에게는 그 정도도 감지덕지이다.



▲RK 카운터



▲약하긴 하지만 이거라도 받으세요

상대가 비교적 큰 경직상태일 경우에는 귀신죽이기(➡●)로 띄우고 공중콤보로 결정짓자. 귀신죽이기가 상대를 높이 띄우므로 여기에 체인지콤보를 노려보는 것도 좋다. 그밖에 상대가 작은 경직상태일 때는 이슬장타(→➡●)로 쓰러뜨리자. 이슬장타는 시계방향 횡이동을 하는 상대를 추적하기에 좋다. 반대로, 귀신떨구기(➡●)는 반시계방향 횡이동을 잘 잡으므로 횡이동을 하는 상대에 대한 공략은 위의 두 기술로 하자. 단, 두 기술 모두 리치가 길지 않으므로 남발을 하다간 빈틈이 생길 수 있으니 주의하자. 작은 경직상태일 때나 근접전일 때 ●는 큰 위력을 발휘한다. ●로 상대를 간단하게 띄울 수 있으므로 백로유무 정도를 공중콤보로 넣어주자.



▲역시 마무리



▲가볍게 띄우고



▲백로유무

스미레(←●) 후에는 향월(일어서며 ●)이나 다시 스미레를 쓰는 방식의 이지선다를 하는 것이 좋다. 특히 스미레는 상단 회피능력이 좋아 상단 연속공격을 하면 접근하는 상대에게 좋다. 창창장(↙●)도 마찬가지로 상단 회피능력이 있는데, 리치가 짧은 축에 속하므로 근접전에서 사용하는 것이 좋다. ●, 귀신죽이기 등으로 상대를 띄웠을 경우, ● ● ➡ ● 등이나 백로유무로 공중콤보를 넣어 간단하게 결정지을 수도 있다. 으음. 만약 한 대라도 더 때리고 싶으면 백로유무 2타(●+●) ➡ 백로 하단각(● ●↓ ●)이나, 연추채화(←● ●) 후 백로하단각도 괜찮다. 백로유무로 시작되는 공중콤보는 압경(●) 후에도 들어간다. 준은 반격기를 가지고 있으므로 상대가 예상하지 못할 타이밍에 반격기를 넣어 재반격을 하지 못하게 한 다음 상대를 제압해 나가자.

준은 공격형 캐릭터이라기 보다는 반격기로 띄우고 공중콤보를 결정짓는 타입인데 공중콤보가 위력적인 것이 없어 전체적으로 힘든 싸움을 펼친다. 따라서 작은 몸을 이용해 상대의 공격을 피하는 횡이동을 하면서 횡이동 중 쯔바키(횡이동 중 ●)나 압경(● ), 연추시리즈로 공격해오는 상대를 제압하자.

**준의 무한콤보**

| 순서 | 커맨드 | 판정 |
|---|---|---|
| 1 | ● ● ● ● ● ● | 특중 상 상 상 하 하 하 |
| 2 | ● ● ● ● | 상 하 하 하 |
| 3 | ←● ● ● ● | 중 하 하 하 |
| 4 | ● ● ● | 특중 상 상 중 |
| 5 | ●● ↓● | 특중 상 상 하 |
| 6 | ●● ● ● | 특중 상 상 중 중 |
| 7 | ↙● ● ● | 중 중 중 |
| 8 | ● ● ● | 중 중 중 |
| 9 | ● ● ● | 중 중 하 상 |

*1~9번 중에 하나로 시작해서 1~3번은 다시 1, 4, 5번으로 순환가능. 6번은 계속해서 쓸 수 있다. 신기술 연추(←●)에서는 7, 8, 9번 패턴으로 연계 가능하다.*



# 니나 윌리암스 (NINA WILLIAMS)

니나는 빠르고 경직이 적은 기본 기술로 상대를 견제하면서 몰아붙이는 것이 기본 패턴이다. TTT에 와서는 강해진 점보다는 약해진 면이 많이 눈에 띄지만 워낙 기본기가 충실한 캐릭터라 그 단점을 충분히 메울 수 있을 것이다.

**변경점**

니나는 여러 점에서 많은 약화를 보이고 있다. 근접전시 하단공격이 별로 없는 니나의 단점을 조금이나마 메워 주던 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓)3 1)의 1번째 로우킥이 특수중단이 되어버렸다는 것이 가슴 아프다.



▲서서 막아진다니 안타까울 뿐이다

또한 로우킥 & 백 스핀 촙을 이용해 공중에서 맞춘 후 펄킥 등을 넣는 공중콤보시에도 기술 입력 타이밍이 많이 늦어졌다. 실수하지 않도록 새로운 타이밍을 익혀두자. 따라서 라이트 로우킥 & 백 스핀촙 후 공중콤보의 마무리로 꼭 쓰였던 어설트 콤보(↘3 1 2→1+2)가 맞지 않게 되어버렸다. 또 약화된 점이라면 디바인 캐논(↓ ↙3 or ↙3+4은 원래 방어돼도 딜레이가 전혀 없는 기술이었으나 이제는 상당히 큰 경직이 생겨 위험하게 되었다(방어되면 붕권을 맞을 정도의 경직이 생긴다). 또한 쌍장파, 디바인 캐논, 펄킥 등의 횡이동 추적능력이 좋던 전진계열 기술들이 모두 횡이동 추적능력이 약해졌다. 물론 한쪽 방향으로의 횡이동은 잘 잡으나 한번 회피당하면 너무 큰 빈틈이 보이기 때문에 남발하기가 힘들어졌다.

## 기술 설명

**원투펀치(1 2), 어퍼 스트레이트(↘1 2)**

발동속도가 빠른 견제기술. 어퍼 스트레이트는 시작이 중단이기 때문에 상대를 일어나게 하는 효과가 있다.

**오른 어퍼(↘2)**

오른 어퍼는 안정적으로 상대를 띄울 수 있으며 속도도 빠르다. 단, 앉아있는 상대는 뜨지 않으므로 상대의 공격을 카운터로 노리고 쓰는 것이 좋다. 즉, 앉아 대시 중의 상대(즉, 풍신권 등을 쓰려고 앉아 대시로 접근하는 상대)나 리치가 길지 않은 기술로 공격을 시도하는 상대에게 카운터 기술로 적절하다.



▲쌍장파

**쌍장파(→1+2 or →→1+2 or 일어서는 중 1+2)**

파워도 좋고 전진하며 공격을 하기 때문에 상대의 경직을 노리거나 일어나려는 상대에게 공격을 할 때에도 사용할 수 있다. 시계방향으로의 횡이동 추적능력도 좋다.

**디바인 캐논(↓↙3 or ↙3+4)**

상단공격을 회피하며 띄우는 중단공격으로 파워도 좋고 띄우는 높이도 높으며, 발생시간도 빠르다. 단, TTT에 와서 방어되었을 때 경직이 너무 크게 변해버려서 마음껏 남발할 수 있었던 「3」에 비해 심리적 부담감이 늘어났다. 또한 「3」에서는 어느 방향으로든지 횡이동 추적능력이 좋았으나 TTT에서는 시계방향 횡신에 약해졌다. 디바인 캐논 후의 공중콤보가 약화되어 큰 데미지를 주는 것이 힘들게 된 만큼 태그팀을 공중콤보가 강한 캐릭터로 하여 디바인으로 띄우고 체인지하여 공중콤보를 노리는 방법을 추천한다.

**레이브킥(↓1★4 or 앉은 상태에서 1★4)**

하단펀치에서 올려차기로 연결되므로 경직이 적고 상대의 기술을 씹으면서 공격하기에 좋다. 어퍼 스트레이트(↘1 2)와 섞으면서 상대를 몰아가는 식으로 사용하는 것이 적절하다.

**레그 스윕(↓↘4)**

하단기술이 강력한 것이 없는 니나에게 단 하나의 강력한 하단기술. 단, TTT에 오면서 클린 히트가 아니면 쓰러지지 않게 변해버려서 근접한 후 노리는 것이 좋다. 방어되었을 때 특이한 경직이 생기게 변했는데 그렇게 크게 걱정하지 않아도 될 것 같다. 레그 스윕 후에는 시트 스핀 & 라이트 하이킥(↓3★4 or ↓3★4)으로 다운공격을 하고, 만일 상대가 일어나려고 움직인다면 펄킥(→→3)으로 추가타를 먹일 수 있다.



▲가까이에서는 여전히 쓰러지지만



▲멀리서 맞으면 쓰러지지 않는다

**펄킥(→→3 or ↓↘→3)**

직선적인 공격이지만 중거리에서 상대의 견제용으로 적절히 사용하면 좋다. 카운터 히트되면 ↓3★4로 띄워서 공격할 수 있다. 반시계방향의 횡이동 추적능력이 좋은 대신, 시계방향의 횡이동에 너무 잘 회피되어버리는 단점이 생겼다.

**끌어안고 팔꿈치치기(접근해서 ↘↘1)**

빠르게 발동되는 잡기로 파워도 좋다. 특히 여러 가지 패턴에 연계해서 사용할 수 있기 때문에 활용도가 높은 기술이라고 할 수 있다. 잡은 후 엠프레스 힐(↓3+4) 또는 시트 스핀 & 라이트 하이킥(↓3★4

or ↓ ★), 턱베기(↓↘) 등으로 추가타를 노릴 수 있다.

**턱베기(↓↘)**

약간의 회피 능력이 있는 띄우기 기술로 경직이 적다. 특히 다운공격용으로 유용하다.

**장악스텝(↓↘→)**

상대의 상단공격을 피하며 접근할 수 있는 기술. 기본적으로는 장악(↓↘→)과 해협(↓↘→)의 잡기 공격, 펄킥(↓↘→)의 중단 공격으로 이지선다를 걸 수 있지만 좀 더 활용하여 장악스텝 후 디바인 캐논(↓↘↙), 장악스텝 후 팔꿈치 치기 (↓↘↘)로 응용하여 사용할 수 있다.

**실각스텝(↓↙←)**

장악스텝보다 회피성능이 좋은 기술. 상당히 낮게 적의 기술을 회피하기 때문에 활용도에 따라 우수한 회피기로 사용할 수 있다. 실각(실각스텝 중 )을 쓰는 것도 좋지만 회피 후 기본기로 연결해도 상대에게 데미지를 입힐 수 있다.

**스파이더 니(일어서며 )**

카운터시 상대를 띄우지만 리치가 상당히 짧은 편이라서 활용도에는 약간 문제가 있는 신기술. 히트시 로 팔걸어굳히기 연속 잡기의 시작이 된다.


▲히트하자마자 눌러줘야 들어간다


▲이후의 연속 잡기는 기술표 참조

**레이헨즈(↘)**

새롭게 추가된 빠른 중단기술. 원투펀치, 어퍼 스트레이트, 레이브킥으로 이어지는 니나의 견제시리즈에 넣어주면 좋다. 카운터 히트시 상대가 스턴되지만 경직이 빨리 풀리는 편이라서 스턴을 이용한 큰 활용법은 없는 것 같다.


▲레이헨즈

**더블 쇼트(횡이동 중 )**

횡이동 중 나선쌍파(횡이동 중 )나 수면깎기(횡이동 중 ) 등과 함께 이지선다로 쓰면 좋다. 빠르기 때문에 우선권도 좋다.

**쉐이크 쇼트 ➡ 장악스텝(횡이동 중 →), 쉐이크 쇼트 ➡ 스웨이(횡이동 중 ←)**

「3」에서도 있던 기술인 쉐이크 쇼트 후 장악스텝 또는 실각스텝으로 연결되는 기술이다. 장악스텝 중에는 로 장악으로 연결할 수 있고, 실각스텝(스웨이) 중에는 로 실각으로 연결 가능하다. 장악스텝 후 디바인이나 쌍장파 등도 사용할 수 있으므로 쉐이크 쇼트를 히트시킨 후의 공격패턴은 더욱 다양하다.

**PK러시 1(), PK러시 2(), PK러시 3(↓), PK러시 4()**

새로 생긴 니나의 콤보로 크게 활용할만한 기술은 없다. 단, PK러시 1과 PK러시 3은 마지막이 중/하단이어서 이지선다를 노릴 수 있다.

**원투스파이크 콤보 1(), 원투스파이크 콤보 2(), 원투스파이크 콤보 3(↓)**

역시 원투스파이크 콤보 1과 3이 마지막이 중/하단이여서 이지선다를 노릴 수 있다.

**원투레프트 하이 & 라이트 하이()**

상단만 4번 연결되는 기술로 활용도는 없을 것 같다. TTT에서 니나는 위력있는 단발기술보다 별로 쓸데없는 콤보기술만 새롭게 추가된 것 같다.

**크릭 러시 1(↘), 크릭 러시 2(↘), 크릭 러시 3(↘ ↓), 크릭 러시 4(↘)**

앞서 말한 콤보들과 마찬가지로서, 1과 3으로 이지선다를 노릴 수 있다.

## 대전 팁 및 콤보

디바인 캐논의 약화로 띄우기에 자신이 없어 보이지만 여전히 잡기와의 이지선다를 이용한 공격은 니나의 주된 패턴이다. 레이브킥(↓★ or 앉은 상태에서 ★)이나 어퍼스트레이트(↘), 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓)) 등으로 근거리에서 견제하면서 팔꿈치 치기(접근해서 ↘↘)와 디바인 캐논(↙)의 이지선다를 추천한다. 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓)) 후에는 횡이동이 가능한데, 횡이동 후 팔꿈치 치기 또는 디바인 캐논의 이지선다도 좋은 패턴이다. 단, TTT에 들어서 라이트 로우킥이 특수중단 판정으로 바뀌어 버렸는데, 만약 상대가 앉아만 있다면 어퍼 스트레이트 후 이지선다라든지 레이브킥 후의 이지선다를 잘 사용하자. 디바인 캐논으로 상대를 띄웠을 때에는 ↗ ➡ ↓ ➡ 펄킥(→→)이 안정적으로 들어간다. 단, 「철권 3」에 비해 ↓ 후의 경직이 풀리는 시간이 늘어나서 펄킥의 입력이 제대로 되지 않을 수 있으니 조금 쉬었다가 쓴다는 기분으로 사용하자. 턱베기(↓↘)는 중거리에서 디바인보다 유용한 견제수단이자 띄우는 수단이다. 그러나 실전에서는 띄우기보다 다운공격으로 사용하는 것을 추천한다. 거반 팔꿈치치기(접근해서 ) 등의 잡기 후에 상대에게 턱베기로 다운공격을 가할 수 있다. 만일 상대가 무리하게 일어나려 하다가 맞는다면 다시 뜨게 될 수도 있으므로 엠프레스 힐(↓ )이나 시트 스핀 & 라이트 하이킥(↓★ or ↓★) 등과 섞어서 추격타를 노리면 좋다. 앉아 펀치에서 파생되는 패턴으로는 앉아 펀치 후 올려차기, 스파이너 니(일어서며 ), 레그 스윕(↓↘ ) 등이 있다. 스파이더 니는 를 누르면 수념안고로 파생되므로 수념안고 이후에 파생되는 연속 잡기를 익혀두는 것이 좋다. 또 앉은 자세에서 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓ )도 쓸 수 있으므로, 앉아 보다 판정이 좋은 라이트 로우킥(앉아 )에서 연결되는 백 스핀 촙을 이용, 상대의 기술을 씹고 횡이동으로 돌아가면서 슬라이서(횡이동 중 )나 나선쌍파(횡이동 중 )로 이지선다를 노리자. 오른 어퍼(↘)는 근접전에서 위력을 발휘한다.



▲띄우고



▲↗RK



▲↓RK



▲LP



▶필킥(→→LK)

특히 견제하며 다가오는 상대를 띄우는 데에 아주 유용하고, 히트 후에 ↗◎ ➡ ↓◎◎ ➡ 필킥(→→◎) 등의 공중콤보를 노린다. 공중콤보에 있어서는 어설트 콤보(↘◎ ◎ ◎ →◎)가 라이트 로우킥 & 백 스핀 춉(⬇(or ↓)◎◎) 후 맞지 않게 되었지만, 그래도 오른 어퍼나 디바인 캐논으로 띄운 후 원투펀치(◎ ◎) ➡ 어설트 콤보는 여전히 들어간다. 화려한 것을 원한다면 띄운 후 ↗ ◎ ➡ ↓◎ ◎) ➡ 필킥 등으로 공격을 하는 것도 괜찮다.



# 안나 윌리암즈 (ANNA WILLIAMS)

니나와 마찬가지로 빠른 기본기로 승부하는 캐릭터. 오히려 니나보다 강력한 타격기가 적고 하단공격도 약해서 니나보다 약해 보이는 캐릭터. 횡이동과 앉은 자세 중에 나가는 기술 중 성능이 좋은 기술이 있으므로 적절히 사용하자.

**변경점** 역시 니나와 마찬가지로 라이트 로우킥 & 백 스핀 춉(⬇(or ↓)◎ ◎)의 1번째 공격이 특수중단이 된 것이 가슴 아프다. 그 외에 앉은 자세에서 나가는 하단기술로, 히트시 강력한 콤보를 노릴 수 있었던 콜드 블레이드 후 라이트 로우킥 & 백 스핀 춉이 맞지 않게 되어 버렸다. 따라서 안나는 이번 작품에서는 아예 앉은 자세에서의 유용한 하단기술이 없어진 것과 마찬가지가 되어 버렸다.

## 기술 설명

**★주요기술은 니나와 거의 같다.**

원투펀치(◎ ◎), 어퍼 스트레이트(↘◎ ◎)

발동속도가 빠른 견제기술. 어퍼 스트레이트는 시작이 중단이기 때문에 상대를 일어나게 만드는 효과가 있다.

**오른 어퍼(↘ ◎)**

안정적으로 상대를 띄울 수 있고 속도도 빠른 기술이다. 앉아있는 상대는 뜨지 않으므로 상대의 공격을 카운터로 노리고 쓰는 것이 좋다. 즉, 앉아 대시 중의 상대(즉, 풍신권 등을 쓰러 앉아 대시로 접근하는 상대)나 리치가 길지 않은 기술로 공격을 시도하는 상대의 카운터 기술로 적절하다.

**쌍장파(→→◎ or 일어서면서 ◎ or →◎)**

파워도 좋고 전진하며 공격을 하기 때문에 상대의 경직을 노리거나 일어나려는 상대에게 공격할 수 있는 기술. 시계방향으로의 횡이동 추적능력도 좋다. 니나와는 다르게 히트된 상대가 머리를 안나쪽으로 두고 쓰러진다.

**레이브킥(↓ ◎★◎ or 앉은 상태에서 ◎★◎)**

하단펀치에서 올려차기로 연결되므로 경직이 적고 상대의 기술을 씹으면서 공격하기에 적절하다. 어퍼 스트레이트(↘◎ ◎)와 섞으면서 상대를 몰아가는 식으로 사용하는 것이 적절하다.



**퀵 썸머솔트킥(⬆( ↖ or ↗) ◎)**

히트시 상대를 띄울 수 있지만 경직 때문에 확실한 상황이 아니면 쓰지 않는 것이 좋다. 대신 앉아 대시로 접근하는 상대방에게 사용하면 상당히 좋은 결과를 얻을 수 있다.

**콜드 블레이드(앉은 상태에서 전진 시작시 ◎)**

앉은 상태에서 나가는 하단 공격으로, 「철권 3」 PS 용에서는 히트시킨 후 라이트 로우킥 & 백 스핀 춉(⬇(or ↓)◎ ◎)으로 시작하는 연속기를 맞출 수 있었지만 TTT에서는 맞추지 못하게 변경되었다. 이로서 안나의 강력한 하단공격이 하나 없어진 셈이다. 대신 시트 스핀 & 라이트 하이킥(⬇◎★◎) or ↓◎★◎)으로 추가타를 노릴 수 있다. 이는 상대가 빨리 기상하려다 ⬇◎를 맞는다면 오히려 공중에 떠버리는 것을 이용한 것이다. 하지만 안나는 니나처럼 필킥(→→◎)이 없어서 시트 스핀 & 라이트 하이킥 후 후속타가 마땅한 것이 없다.

**라이트핸드 스터브(앉은 상태에서 →◎)**

앉은 상태에서 나가는 중단기술로, 나가는 속도도 빠르고 기술 발동시 상/중단 흘리기 효과가 있다.

### 캣스 러스트(앉은 상태에서 →88)

라이트핸드 스터브와 마찬가지로 앉은 자세에서 나가는 중단기술이지만 속도가 느리다. 대신 맞춘 후에는 상대가 스턴되며 쓰러지기 때문에 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓)88 88) 후의 연속기를 노릴 수 있다. 콜드 블레이드, 라이트핸드 스터브와 섞어서 쓰는 것을 추천한다.

### 블러디 카오스(횡이동 중 88)


▲블러디 카오스

히트시킨 상대를 공중에 띄우는데 너무 멀리 띄워 공중콤보를 넣기가 어렵다. 대신 가드해도 별다른 경직이 생기지 않으므로 횡이동 중의 공방에 적극적으로 이용하자.

### 카오스 테일 (횡이동 중 88)

횡이동 중에 하단을 노리는 기술이다. 콜드 블레이드와 비슷한 동작이지만 카오스 테일이 카운터 히트한 후에는 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓(or ↓)88 88) 후의 연속기를 노릴 수 있다.

### 리프트 쇼트(일어서며 88)

역시 앉은 자세에서의 공방에 사용하면 좋다. 속도도 빠르고 기술 방어 후의 경직도 적으며 카운터 히트한 상대는 공중에 뜬다.

### 카오스 저지먼트(←88)

오른다리를 들고 자세를 취하는데 이때 하단공격을 받으면 자동적으로 발차기로 반격을 한다. 또한 이 상태에서 잡기 공격을 받으면 자동적으로 산람이라는 잡기로 반격을 한다. 즉, 이 자세에서는 상/중단 공격만을 받게 되는 셈이다. 또 자세를 잡고 있을 때 상대가 공격을 하려 한다면 88 를 사용하자.


◀때릴 꺼야?


▲저리가!


▲또는 산람(山嵐)잡기

### 끌어안고 팔꿈치치기(접근해서 ↘ ↘88)

니나의 것과 마찬가지로 빠르게 발동되는 잡기로 파워도 좋다. 자세한 것은 니나쪽 참조.

### 아가페이트 애로우(↓↘→88)

장악스텝 중에 나오는 신기술로, 카운터시 적을 띄우고 발동속도도 빠르지만 상단이라는 것이 문제이다. 안나는 장악스텝 중에 나오는 중단기술이 쓸만한 것이 없는 것이 문제인데, 이 기술마저 상단이라는 것은 안타까울 뿐이다. 장악스텝을 길게 끌지 말고 빨리 써주는 것이 적절한 용법일 듯 싶다. 방어돼도 상대가 비틀거리기 때문에 경직도 무척 적은 편이다.


▲통상 히트시


▲카운터 히트시

### 라이트닝 스크류(↘88)



이름은 멋지지만 그냥 단순한 하단기술이다. 발동속도가 빠르고 서있는 자세에서 나오는 완벽한 하단기술로 견제기에 사용하면 좋다.

### 스칼렛 레인(↙88)

근접전 중에 순간적으로 사용해 상대를 카운터로 눕히기에 좋다. 발동속도도 그럭저럭이고 무엇보다 파워가 좋은 편이다.


▶언니 미워!

### 페이탈어택 컴비네이션(↗88 88)

상당히 빠른 컴비네이션으로 반격과 견제에 사용하면 좋다.

### 슬라이스 쇼트(횡이동 중 88)



횡이동 중 빠른 상단 돌려차기를 한다. 발동속도과 경직, 파워, 모든 면에서 손색없는 기술이지만 상단이라는 것이 좀 걸린다. 횡이동시 카오스 테일, 블러디 카오스 등을 쓰기에 조금 멀다고 생각되면 슬라이스 쇼트를 쓰자.

## 대전 팁 및 콤보

니나와 거의 같은 패턴을 지니고 있지만 ↓88 88 후 캔슬 횡이동을 할 때나 횡이동시의 유용한 공격이 많아 니나보다는 근접전에서 좀 더 유용하다. 횡이동 중 블러디 카오스(횡이동 중 88), 카오스 테일(횡이동 중 88) 등이 유용하다. 블러디 카오스 히트시에는 상대를 띄울 수 있으므로 공중콤보를 노리자. 카오스 테일 카운터 히트시에도 마찬가지이다.



▲카운터히트



▲↓RK LP



▲LP RP



▲→LP+RP

신기술 아가페이트 애로우(↓↘→LP)는 장악스텝에서 파생은 되지만, 아가페이트 애로우가 상단이어서 장악과 이지선다는 불가능하다. 그러므로 장악스텝을 길게 끌지 말고 빨리 기술을 써주는 것이 적절하다. 기술 자체의 판정과 파워는 우수하기 때문에 상대의 공격을 카운터로 씹으면서 띄워주는 것이 좋다. 카운터 히트되면 상대는 높이 뜨게 되는데, 이때 다시 한번 아가페이트 애로우를 쓴 후 ➡ 원투펀치(LP RP) ➡ 트위스팅 라운드 콤보(3타까지. ↘LK LP RK) 등의 공중콤보를 넣을 수 있다.

앉은 자세에서의 공방은 안나에게 매우 중요하다. 이는 강력한 기술들이 바로 앉은 자세에서 파생되기 때문이다. 특히 캣 트러스트(앉은 자세에서 →LP)는 히트 후 상대의 경직시간에 콤보를 넣을 수 있다. 경직이 적은 것은 쌍장파이다. 쌍장파는 앉아있다 일어서면서 (LP+RP)로도 낼 수 있기 때문에 확실한 히트가 보장되지 않을 때에는 앉은 자세에서 쌍장을 써주자. 즉, 앉아 LP 등의 견제에서 캣 트러스트, 콜드 블레이드(앉은 자세에서 전진 시작시 RP), 쌍장파, 던지기 등으로 파생되는 패턴이 가능하다. 또한 앉은 자세에서 ↓RK LP도 가능하므로 다시 일어서면서 레이브킥, 어퍼 스트레이트 등으로 견제하는 패턴도 쓸 수 있고, ↓RK LP 후의 횡이동으로 블러디 카오스와 카오스 테일의 이지선다를 노릴 수 있다. 니나와 마찬가지로 오른 어퍼(↘RP)는 중요한 띄우기 수단이다. 이후에는 원투펀치(LP RP) ➡ 트위스팅 라운드 콤보(3타까지. ↘LK LP RK) 또는 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓RK LP)후에 원투펀치 ➡ 쌍장파(→LP+RP) 등의 추가타를 넣을 수 있다. 이것은 퀵 썸머솔트킥으로 띄웠을 때에도 마찬가지이다.



# 간류 (GANRYU)

TTT에서 부활한 캐릭터. 「2」시절 초반에는 약체라고 평가된 캐릭터였는데 가면 갈수록 그 강함이 드러났다. 그 강함은 덩치에 맞지 않게 파워보다는 빠른 속도의 견제기에 있었다. TTT에서도 그 견제기는 여전하며 강력한 파워의 신기술도 추가로 등장하게 되었다. 스모를 사용하는 강력한 파워 때문인지 상대의 가드를 흔드는 기술들이 많아서 상대를 몰아붙이기에 적합하다.

**변경점**

오른어퍼(↘RP)는 띄운 후 공중콤보를 노릴수 없게 아주 멀리 날아가 버리게 변경되었다. 그래서 근접전에서 하단LP 로 견제하면서 오른 어퍼 혹은 번개장타(↘LK+RP)의 기술로 콤보를 노리던 패턴이 약화되었다고 할 수 있다

맹수해머(LP+RP LP+RP or 일어서며 LP+RP LP+RP)의 경우는 맞아도 쓰러지지 않게 변경되었지만 기술을 방어하거나 맞은 상대도 엄청난경직이 생기기때문에 별 문제는 없는 것 같다 또한건재과 마찬가지로 높이 뜨지 않으며건재보다 날씬한편(?)이기때문에 몇몇다운겸용 공격에 맞지 않는다



▲간류 : 조금은 날씬해졌다구요



▲건재: 근데 왜 난 맞지?

## 기술 설명

### 오른 어퍼(↘RP or 일어서며 RP)

빠른 속도의 띄우기 기술. 대신 맞으면 멀리 날아가 버리기 때문에 후속타를 노리기 힘들다. 그나마 이 기술 후에 맞는 것이라면 부치카마시(→LP+RP)정도이다.



▲엇! 니나씨 너무 멀리 날려보냈군요



◀제가 받아(?)드리죠

### 원 어퍼(↘LP or 일어서며 LP)

오른 어퍼보다 더 빠르고 판정도 좋은 견제기술. 앉아 LP로 적의 공격을 견제하고 이 기술로 상대를 몰아 나간다. 빠른 속도 덕에 횡이동으로 피할 수도 없다.



▶빠르다

**염마장타(→1 2 1 2 1 2 1 2 or 2 1 2 1 2 1 2 1)**

사실 이 기술들은 모두 상단이라서 앉으면 될 것 같지만 간류의 빠른 중단공격인 ↘2로 인해 상대는 손쉽게 앉기가 힘들다. 이유인즉 은 언제 떠버릴지 모르기 때문이다. 게다가 일단 염마장타를 맞기 시작하면 상대는 앉을 수가 없어 만일 가드 데미지로 세팅되어 있다면 이 염마장타는 엄청난 위력의 기술이 될 것이다. 염마장타의 2타 정도까지는 다른 캐릭터의 원투펀치처럼 견제기로 쓰기에 좋다.

**허리꺾기 시저스(→→(or →) 1+2)**

상대의 횡이동을 저지할 수 있는 공격수단이자 먼 거리에 있는 적을 치고 후속타를 노릴 수 있는 기술. 위력과 속도도 좋다. 이 기술의 후속타로는 맹수해머(1+2)나 밥상뒤집기 정도가 적합하다.

**번개장타(↘2+3)**

빠른 하단기술로 히트 후 일어서며 3 후 맹수해머 1+2가 히트한다.

**극악치기(← 1+2)**

「2」에서도 가드불능기(일명 초필살기) 중 활용도가 높은 기술로 꼽혔던 것. 상당히 자세가 낮아지기 때문에 적의 상단공격은 전혀 히트하지 않는다. 준비시간이 길지만 그래도 파워가 그 위험을 보상해준다. 상대의 체인지를 예상했을 때 써주는 것이 좋다.



◀준비자세가 영…

**밥상뒤집기(앉은 상태에서 1+2)**

확실한 위력의 하단 술. 맞은 상대는 멀리 날아가 버린다.

**승천장타(←↙↓↘1)**

높이 띄울 수 있는 기술로 확실한 위력을 보장하는 공중콤보가 없는 간류에게는 체인지콤보용으로 있는 것 같다. 이 기술의 버그를 말하자면, 1P, 2P 모두 간류를 골라 두 캐릭터를 근접시켜 놓고 사용하면 기술이 히트하지 않는다.

**게타구리(↘3)**

번개장타를 대체할만한 신 하단 기술로 빠르고 확실하게 하단을 공격한다. 서있는 자세에서 별다른 자세의 변화없이 나가기 때문에 상당히 유용하다.



▲버×3의 다×아×시 기술 같다

**부치카마시(→1+2)**

앞으로 많이 전진하면서 몸통으로 적을 밀어낸다. 위력도 좋고 무엇보다 판정이 좋아서 상대의 어떤 기술이든 잘 씹고 공격을 할 수 있다. 특히, 방어한 상대를 크게 밀어내기 때문에 경직도 없다. 단, 거리를 맞추어 사용하지 않으면 횡이동에 당하기 쉬우니 주의하자.



▲가드되어도 경직이 없다

**시오마키(← 2)**

모래를 집어서 뿌리는 듯한 동작의 기술. 상단을 회피하고 공격하는데 속도가 너무 느려 단독으로 사용하기는 힘들다. 맞은 상대는 높이 떠서 공중콤보를 노릴 수 있다.



▲사나이가 비겁하게…



▲모래를 뿌리다닛!

**사나이장타(횡이동 중 1)**

엄청나게 빠르고 강력하며 빠른 반시계방향 횡이동을 완벽하게 잡는 기술이다. 대신 상단이란 것이 마음에 걸리지만 그 위력을 고려했을 때 당연한 판정이 아닐까 싶다.



▲사나이 울프랑은 관계없다

**극악장타(극악치기 중 2)**

극악치기(←1+2) 준비자세 중 중단공격을 하는 것으로, 간류가 극악치기 준비를 하는 것을 보고 공격하려는 상대방을 쳐 낼 수 있다. 그러나 리치가 너무 짧아 별다른 효용이 없지만, 맞은 상대는 무조건 쓰러지므로 위안을 삼고 사용해 보자.

**밀어보내기(↓ 1+2 or 횡이동 중 1+2)**

경직과 발동속도 면에서 손색없는 기술로, 상대가 기술에 히트하거나 방어해도 모두 비틀거리기 때문에 경직에 대한 걱정은 하지 않아도 된다. 이 기술과 함께 잡기를 섞어서 공격을 해도 괜찮다. 상대방 뒤에서 이 기술을 맞추면 밀어보내 던지기로 기술이 변하는데, 실전에서 맞출 수 있는 경우는 거의 없다고 봐도 좋다. 근거리에서의 횡이동을 완벽하게 잡을 수 있다.



▲뒤에서 맞추면

▼…치한



**사나이 돌격장타(제자리 앉기 중 1 or 히프프레스 후 1)**

제자리 앉기(3+4) 중 중단공격을 한다. 사나이 하단쓸기와 함께 이지선다 공격을 할 수 있다.

**사나이 하단쓸기(제자리 앉기 중 ⁘ or 히프프레스 후 ⁘ or 스프링해머펀치 후 ⁘)**

제자리 앉기 ⁘ 중 나가는 하단공격. 꽤 빠르기 때문에 이지선다 공격으로 쓸만하다.


▲중단


▲하단. 합쳐서 이지선다

**정강이깨기(제자리앉기 중 ↓ or 히프프레스 후 ↓ or 스프링해머펀치 후 ↓)**

제자리 앉기 ⁘중인 간류를 공격하려 상대가 접근한다면 이 기술을 사용하자. 안 어울리게 다리를 벌리면서 앉는데 기와깨기까지 피하는 회피능력을 보여준다. 그러나 단지 회피만 할 뿐, 피한 후에는 어떤 기술도 나가지 않는다.


◀…에어로빅 강사, 간류.

**팔쌍 날리기(상대의 펀치공격에 맞추어 ←⁘ or ←⁘)**

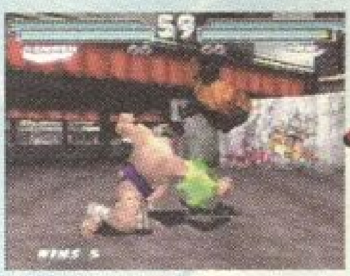
펀치공격 전용 반격기. 이 기술을 성공하면 바로 ⁘로 밀어보내 던지기에로 연결할 수 있다.


▲덩치 어울리지 않는 속도로 피하고!


▲밀어붙인다

## 대전 팁 및 콤보

기본적으로 염마장타 2타 견제(⁘ ⁘)와 앉아 ⁘, 왼손 어퍼와 오른 어퍼를 이용해 견제해 나가면서 부처카마시(→ ⁘)나 밀어보내기(↓⁘ or 횡이동 중 ⁘)를 이용하여 상대를 제압한다. 이 두 기술들은 위력도 강력하고 가드되어도 상대를 비틀거리게 하므로 간류에게는 경직도 없다. 또한 근거리 횡이동을 잡는 능력마저 가지고 있으므로 상당히 우수한 돌진기술이라고 할 수 있다. 만약 상대가 계속 서서 방어를 하려 한다면 게타구리(↘⁘)와 번개장타(↘⁘), 혹은 잡기 기술을 이용하여 방어를 헷갈리게 해준다. 허리꺾기 시저스, 번개장타(↘⁘) 등으로 상대가 쓰러졌을 때는 히프프레스(↗⁘로 추가타를 가하고 만약 상대가 피하려 한다면 사나이 돌격장타(제자리 앉기 중 ⁘)나 사나이 하단쓸기(제자리 앉기 중 ⁘)로 이지선다 공격을 노리자.


▲번개장타


▲올려 차고


▲엉덩이로도 찍을 수 있고


▲찍는다


▲찍기를 피한다면?


▲이지선다

상대가 체력이 어느 정도 깎여져 체인지를 하려고 한다면 바로 극악치기(← ⁘)를 사용하자. 발동시간은 길지만 상당히 자세가 낮아서 상대가 체인지를 하지 않는다고 하더라도 극악치기를 바로 보고 쳐내기란 힘이 든다. 극악치기는 자세가 낮아서 상대가 반격하기 힘들어 중거리에서 단독으로 사용해도 상당한 위력을 발휘할 수 있다. 시오마키(←⁘)나 승천장타(←↙↓↘⁘) 등은 상대를 높이 띄울 수 있는 띄우기 기술들이다. 이 기술들을 히트시켰다면 염마장타 4타(⁘ ⁘ ⁘ ⁘) 후에 밀어보내기(⁘) 등으로 공중콤보를 노릴 수 있다. 시오마키의 경우는 상단회피 능력이 있으므로 상대의 공격에 맞추어 사용하며 좋은 결과를 얻을 수 있다.



# 에디 고르도 (EDDY GORDO)

동네 오락실에서 마구 눌러대는 초보들(특히 아저씨들)의 전유물 에디. 그런 이유로 에디는 초보에게 있어서는 마구 버튼을 눌러도 되는 무서운 캐릭터로, 어느 정도 에디의 기술을 파악한 중수에게는 손쉽게 이길 수 있는 캐릭터로 생각한다. 그러나 에디는 그 현란한 기술들이 상대의 눈만을 현혹시키는 것이 아니라 상대를 심리적으로 위축시킬 수 있는 이지선다형 공격과 강력한 카운터공격, 또 긴 리치와 빠

른 스피드로 충분히 강해질 수 있는 캐릭터이다.

**변경점** 「철권 3」의 기술에 신기술 몇 개만을 추가하고 기존 기술의 판정 등은 변한 것이 없다. 단, 하단기술이 많은 에디에게서 하단흘리기 시스템으로 인해 모든 캐릭터에게 하단 흘리기가 생긴 것은 무척 부담이 된다.

## 기술 설명

**트로카·에·피아오( )**

상단기술을 피하면서 하단공격을 하고 추격타도 가능하다. 또한 앉은 자세, 주저앉은 자세, 물구나무자세 등으로 모두 파생되며 횡신을 하는 적을 공격할 수 있다.

**벤린(← )**

발생속도도 빠르고 위력도 있는 짧은 무릎차기 공격. 판정도 무척 좋아서 남발해도 좋은데 무릎차기인 만큼 리치가 상당히 짧으므로 주의해야 한다.

**사바·지라토리아(↑ or ↗ )**

하단을 피하면서 공격할 수 있는 중단공격. 리치가 길며 상대의 시계방향 횡이동을 막을 수 있는 데다가 데미지마저 강력해 에디의 주력 기술중 하나이다. 단, 원투펀치 등에 커트당하기 쉬우므로 남발하다가 커트당할 수 있으니 기습적으로 사용하면 꽤 쓸만한 기술이다.

**마카코·엔페(← )**

상단기술로 발동이 빠른 편이라 상대의 공격을 카운터로 쳐내기에 적합하다. 또한 에디의 대부분의 기술이 그렇듯이 뒤에 파생되는 여러 가지 공격이 있는데, 마카코·엔페 ➡ 하스티라·에·시바타(←  )는 상, 하, 중으로 연결되는 콤보이고, 콤비나소·마카코·엔페(←  )는 마카코·엔페가 카운터로 맞았다면 모두 연결되는 공격이다. 또한, 마카코·엔페 후에  를 하면 하단공격 후에 다시 마카코·엔페를 사용해 반격하려는 적을 카운터로 쳐낼 수 있다.

**벤린·프라다(←→ )**

벤린·프라다는 도망가는 상대를 커트하거나 특히 뒤로 굴러 일어나는 상대에게 타격을 입히기 좋다. 또한 기술 후에 어떠한 자세로도 변환이 가능하며(물구나무자세←, 앉은 자세↓) 다가가기 힘든 상대에게 다가가려 할 때 사용하기 쉬운 공격이다(도망만 다니는 상대 등).

**비리바(↘ )**

띄우기 공격으로 체인지콤보를 노릴 수도 있다. 리치가 길고 히트되면 상대를 공중에 띄울 수 있는 에디의 몇 안되는 띄우기 기술이다.



**코토붸라다(↘ )**

중단 팔꿈치 공격으로, 히트시 무조건 뒤로 물러나며 쓰러져버린다. 우선권이 좋으므로 압박해오는 상대에게 써주면 좋다. 간혹 상단기술도 피한다.



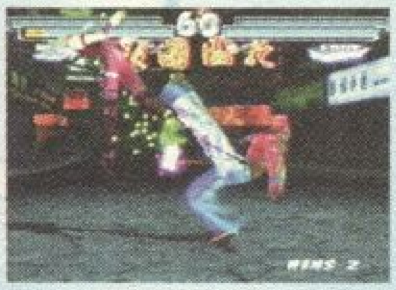
**아르마다·프라다(징가(  or 횡이동) 중 ↑ )**

발생시간이 점프공격에 비해 굉장히 빠르고 데미지도 상당한 데다가 그 뒤에 이지선다 공격을 넣을 수도 있다. 연결되는 기술은 아르마다·프라다 ➡ 비리바(↑  ), 아르마다·프라다 ➡ 바이샤안 보스슈타르(↓ )로 각각 중/하단으로 이지선다 공격이 가능하다. 아르마다·프라다 ➡ 비리바에 상대가 맞으면 공중에 뜨게 되므로 추격타가 가능하다. 또한 앉은 상태로도 파생 가능하다(기술 중 ↓).



**헤란파고 ➡ 주저앉기(  )**

상단을 회피하며 중단판정의 띄우기 공격을 한다. 기술 후 앉은 자세로 파생되며 다운공격도 가능하다.



▶띄우기

**와스나(↖ or ↑ or ↗ )**

흡사 킹오파의 쿄의 점프 특수기와 같은 모습으로 상대를 공격한다. 상단판정인데다가 방어되면 상대방에게 우선권이 가는 별로 좋지 못한 기술이다.



▶폼은 쿄인데 어째 판정은…



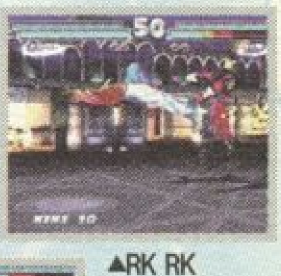
▲멋진 정권찌르기이지만…

**이즈카라디몬(← )**

동작은 정권찌르기와 같고 상대에게 히트되면 다운된다. 발생속도는 꽤 빠른데 판정이 상단인 데다가 위력이 약해 그다지 좋은 기술은 아니다.

**콤보지라르(   )**

원투펀치에서 지라르 특수동작으로 바로 연결되는 에디의 신기술이다. 일단 상대를 당



▲RK RK



▲LP



◀RP

황하게 만들 수 있고, 기술 후 앉은 상태로 파생되며 또한 기술 마지막에 ● 로 콤보지라르 ➡ 바이샤슈타르(하단), ● 로 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르(상단)로 변화된다. 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르는 공중콤보로 넣을 수도 있다.

## 대전 팁 및 콤보

에디는 기본자세에서 나가는 기술들 중 쓸만한 기술이 어느 정도 있긴 하지만 대부분이 단타계열이고 빠르지도 않고 파워도 세지 않아서 기본자세로만은 실전에서는 좀 어려운 감이 있다.

에디의 고수가 되기 위해서는 일단 에디의 자세에서 어떤 기술이 파생되는가를 익히는 것이 중요하다. 에디는 견제기술들이 매우 강력한 캐릭터이다. 주로 견제할 때 벤린(←●), 코토뷔라다(↘●), 샤바·지라토리아(↗●) 등을 주로 사용하며 징가(or 횡이동) 중에는 에디의 밥줄이라고 할 수 있는 아르마다 프라다(↑●) 기술을 사용해 상대를 제압한다. 이 아르마다 프라다는 사용하면 일단 에디가 점프하면서 중단을 한번 공격하고, 이지선다나 주저앉는 자세로의 여러 가지 파생이 되면서 계속적으로 상대를 공격해 나갈 수 있다. 아르마다 프라다 비리바(횡이동 중 ↑● ●)가 히트했을 경우, 후속타로 콤보지라르 ➡ 아우토슈타르(● ● ● ●)로 공중콤보를 넣을 수 있고, 아르마다·프라다 ➡ 바이샤안보스슈타르(횡이동 중 ↑● ↓●) 히트시에는 주저앉은 자세에서 사용할 수 있는 트로카·에·아타카르(주저앉은 자세에서 ●)로 다운공격을 할 수 있다. 위력이 매우 좋아 에디의 주력 패턴이라고 할 수 있다.

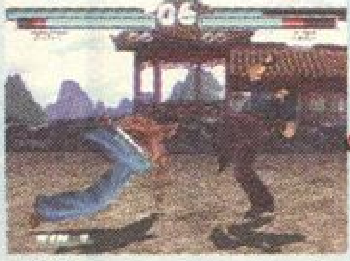

▲아르마다프라다


▲중단인가


▲하단인가

에디는 손기술이 매우 적다. 원투펀치로 다가가 상대방의 상단 견제기를 피하면서 트로카·에·피아오(● ●)로 상단공격을 피하면서 공격할 수 있다. 만약 상대가 방어한다고 해도 에디에게는 별 피해가 없으니 자주 사용해도 좋은 패턴이다. 트로카·에·피아오를 방어했을 때에는 ↙●를 사용하지 말고 물구나무자세나 주저앉기 자세에서 파생되는 기술로 딜레이를 없애자. 상대가 트로카·에·피아오를 방어했을 때는 주저앉기 자세로 변환한 후 트로카·에·아타카르를 사용해주는 것이 좋다. 물구나무자세로 들어갔을 때에는 공격하기보다는 다시 일어서는 것이 좋을 것이다.


▲원투펀치로 밀어붙이다가


▲반격시


▲트로카·에·피아오


▲아우·바츄드가 가드된 후


▲하단 LP를 피하고


▲트로카·에·피아오

앉은 상태에서 주로 많이 사용하는 기술은 도우프로●)이다. 이 기술은 한 바퀴 덤블링을 하며 발로 상대를 공격하는 기술인데, 이 기술 후에는 주저앉기나 물구나무 자세로 변환할 수 있다. 물구나무 자세로 변환했을 때에는 뒤로 도망갈 수도 있고, 도망치는 모션을 보여주는 듯 하다가 공격을 하는 등 다양한 공격 패턴이 가능하다. 아우·바츄드(→●)는 사용한 다음 물구나무자세로 변환이 가능하다. 트로카·에·피아오로도 바로 파생될 수 있고, 물구나무 자세로 변환했을 때는 라이트 펀치 ➡ 바이샤·트로카(물구나무 중에 ● ●)로 상/중단의 어떤 기술이든 커트할 수 있다. 상대가 하단 견제기술(앉아 ● 등)로 커트하려 한다면 아우·바츄드(→●)를 가드시킨 후 하단공격을 하는 상대를 트로카·에·피아오로 하단펀치를 피하면서 공격할 수 있다.


▲또는 가드된 후에


▲중단 어퍼를 피하고(↓)


▲띄우기(↓LK+RK)

에디는 TTT에 넘어오면서 약화된 캐릭터 중 하나이다. 하단기술이 많은 에디에게 전 캐릭터 공통적으로 생긴 신 하단흘리기 시스템은 결코 치명타가 아닐 수 없다. 그러나 절망적인 것만은 아니다. 예를 들어

물구나무 ➡ 라이트 펀치 ➡ 바이샤 · 트로카(물구나무 중 ) 는 에디의 주력 기술 중 하나인데, 판정이 중단 후 하단이라서 상대가 중단을 막은 후 하단을 흘릴 수가 있다. 물론 이런 기술들의 대부분을 TTT에서는 사용하기가 힘들어졌다고는 하지만 만약 라이트 펀치까지만 사용한 다음 앉은 상태에서 사용할 수 있는 기술로 하단 흘리기를 하려는 상대를 커트하면 데미지를 입힐 수가 있을 것이다.

횡이동을 하면서 뒤로 이동해 상대의 공격을 유도할 때에는 바이샤 · 트로카(횡이동 중 )를 사용하면서 상대의 공격을 종종 커트해주는 것이 좋다.



▲물구나무

또 물구나무 중에 레프트 펀치 ➡ 하스티라 · 에 · 시바타( )는 중단 후 하단으로 상대에게 레프트펀치를 먹인 다음 무조건 앉게 만들어 레프트펀치에서 끊고 메이오슈타르(일어서며 ) 등으로 연결하고, 또 레프트펀치 후 기본 잡기나 뷔라르(←↙↓↘→ )로 심리전을 이용한 공격을 할 수 있다.



▲물구나무➡ 레프트펀치



▲잡기



# 린 샤오유

화려한 횡이동과 대부분의 상중단 기술을 회피하는 봉황세로 상대를 농락하는 샤오유. 그 능력은 TTT에서도 여전하다. 횡이동과 봉황세에서 파생되는 회피능력을 모두 마스터한다면 그야말로 상대를 가지고 노는 기분으로 싸울 수가 있다. 단, 파워가 약하다는 것과 공중콤보의 데미지가 약하다는 것이 샤오유의 큰 문제이긴 하지만….

**변경점**

샤오유의 주력 띄우기 기술인 탕견(일어서며 )과 호미각(뒤돈 상태에서 )이 약화된 것이 눈에 띈다. 탕견은 카운터가 아니면 쓰러지지 않도록 변하였고, 호미각은 후면에서 맞추었을 때는 공중콤보를 넣지 못하도록 변하였다. 그 외에 큰 변경점은 보이지 않는다.

## 기술 설명

**가추장(↗ )**

간단한 커맨드로 위력을 발휘하는 기술. 상대의 경직을 노려 사용하는 것이 가장 일반적이다.



▶가추장

**상보장권 ➡ 뒤보기(↘ )**

카운터시 뒤돌며 가 맞으며 뒤돈 상태로 파생된다. 뒤돌기 자세로 파생되는 데 쓰이는 가장 기본적인 공격이며, 주익배장( )으로도 비슷한 효과를 노릴 수 있다.

**탕견 ➡ 뒤돌기(일어서며 )**

「3」에서 샤오유의 대표적 띄우기 기술 중 하나였는데, TTT에서는 카운터일 때만 뜨도록 조정되었다. 이 점만 보면 활용성이 떨어진 것 같이 생각될 수도 있으나 카운터가 아닐 때 이지선다를 걸 수 있는 장점이 생겼다. 하단 방어 후에 사용하면 좋고, 이지선다보다는 상대를 확실히 넘어뜨리고자 한다면 일어나며 를 사용한 후 추가타로 이합퇴(→ )를 때린다.

**파보(← )**

사용하면 옆으로 횡이동하면서 특수한 자세를 잡는다. 이때 캔슬로 횡이동 커맨드를 입력하고 다시 파보로 캔슬하여 횡이동 각도를 크게 만들 수 있다. 이 순서를 반복해서 입력하면 상대의 뒤로도 돌아갈 수 있는 활용이 가능하다.

**쌍벽장(→ )**

파워가 약한 샤오유에게 지상에서 가장 막강한 파워를 자랑하는 기술. 1타가 히트하면 모두 맞고, 2타를 카운터 히트로 맞으면 상대는 지상에서 튕겨 다시 뜨게 된다. 지상 뿐 아니라 공중콤보의 마무리로도 적합한데, 공중에서 맞추면 상대가 낙법을 하지 못해 다운 후의 공방에도 유리한 기술이다.

**이합퇴(→ )**

전진하면서 중단 발차기를 한 다음 뒤돈 자세를 잡는다. 얼핏 생각하면 뒤돈 자세는 약점을 노출하지 않을까 라고 생각되겠지만, 뒤돈 상태에서 나가는 강력한 기술을 많이 갖고 있는 샤오유에게는 적에게 접근할 때 주력으로 사용한다. 이후 뒤구르기 ➡ 도궁각(→ )이라든지 호미각(뒤돈 상태에서 ), 잡기 등의 여러 가지 패턴으로 파생될 수 있다. 또한 카운터 히트시 시계방향으로 횡이동한 후 호미각을 사용하면 상대를 띄울 수 있다.



▶이합퇴

**격벽장(●●)**

중단판정에 강력한 데미지를 가지고 있는 신기술. 속도는 느린 편이지만 리치가 길고, 근거리 횡이동을 추적하는 능력을 가지고 있다. 또 공중콤보로 사용했을 때에도 기존의 가추장(↙●●)을 대체할만한 데미지를 갖고 있다.

**봉황쌍연퇴(← ●●)**

상단이며 2히트 기술인데 가드를 하든지 상대가 맞든지 샤오유가 먼저 움직이게 된다. 남발할 정도는 아니라도 기술 사용 후 봉황세나 뒤돈 자세로 변경할 수 있으므로 상대의 공격을 유도하여 공격할 수 있다.



◀봉황쌍연퇴

**도타연장(↘ ●● ●●)**

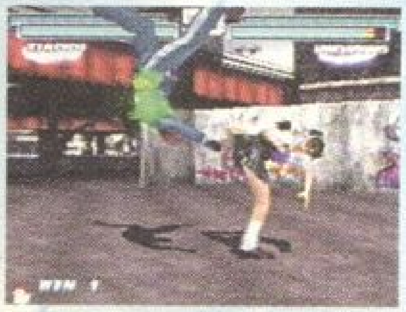
기본공격이나 다운공격용으로 사용할 수 있으나 막히면 잽 정도를 얻어맞을 딜레이가 생긴다. 히트되면 상대가 뜨는데 너무 멀리 뜨고 빨리 떨어져서 위력적인 공중콤보를 찾기가 힘들다.



◀도타연장

**등돌기 ➡ 호미각(등돌기 중 ●●)**

측면이나 정면에서 히트했을 때는 상대가 뜨고, 후방에서 맞추면 뜨지 않도록 변화되었다. 그러나 여전히 샤오유의 주력 띄우기 기술이므로 뒤돈 상태의 공방에서의 주력 기술이다.



▶뒤에서 맞으면 뜨지 않고 뱅글뱅글 돌 뿐

**등돌기 ➡ 암각(등돌기 중 ↓●●)**

새로운 가드 해체 기술. 리치가 길어 순간적으로 쓰면 잡기판정을 지니고 있어 타격을 줄 수는 없지만 상대의 대부분의 기술을 무시할 수 있다. 뒤돈 상태의 샤오유를 공격하려는 상대에게 유용하게 쓰인다.

**봉황세 ➡ 봉황연퇴(봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗ ●● ●●)**

봉황세에서 가장 안정되게 상대를 띄울 수 있는 기술. 1타까지만 사용하면 상대를 띄운다. 확실하게 적을 띄울 수 있는 상황이라 판단된다면 1타까지만 사용해서 공중콤보를 노리고, 견제용으로 사용하려 한다면 2타까지 모두 사용하여 딜레이를 줄이고 1타를 막고 반격하려는 적을 대비한다.

**봉황세 ➡ 부채차기(봉황세 중 ●● ●●)**

봉황세에서 하단을 노리는 몇 안돼는 기술. 봉황연퇴로 상대가 중단을 계속 방어하도록 만들었다면 가끔씩 이 기술로 상대의 하단을 노리보자.

## 대전 팁 및 콤보

샤오유는 그냥 앞으로 서서 싸우는 것보다는 뒤돌기와 봉황세(↓●●)를 이용하여 싸우는 스타일이다. 뒤돌기 상태에서는 횡이동의 반경이 크고 정면을 볼 때보다 기술이 빨리 나가며 이후 여러 가지로 파생되는 기술들을 이용해 상대방을 제압할 수 있다. 또, 봉황세에서는 상대방의 상단기술 전부와 중단기술의 대부분을 회피하고 적을 공격할 수 있다.



▲뒤돌기 자세



◀봉황세

먼저 뒤돌기 자세는 상보장권(↘●●), ●● ●●, ↑●●, 일어서며 ●●, 앉은 상태에서 ↘●● ←●●, 이합퇴(→→●●), 봉황세에서 →●●, 앉아서 ●● ●● 등으로 잡을 수 있다. 가장 애용되는 패턴은 상보장권, 이합퇴, 그리고 ←●● 등이다. 뒤돈 상태에서 쓸만한 공격으로는 배신격 1타(뒤돈 상태에서 ●●), 호미각(뒤돈 상태에서 ●●), 도궁각(뒤돈 상태에서 →●● ●●) 등이다. 배신격으로 상대를 견제하면서 빈틈을 보이면 호미각으로 띄우고, 무리하게 상단 견제를 하고 있는 상대라면 도궁각으로 띄울 수도 있다. 특히 뒤돈 상태에서는 횡이동의 각도가 커지므로 상대의 공격을 흘리고 공격하는 것이 적합하다. 근거리에서는 하단 ●● 등으로 뒤돌며 하단을 견제하고 다시 탕견(일어서며 ●●)으로 뒤돈 자세를 잡는다든지, 신기술 암각(뒤돈 상태에서 ↓●●) 등으로 상대의 가드를 해체하고 잡기 혹은 중단공격의 이지선다를 할 수도 있다. 그중 가장 좋은 패턴이라면 뒤돈 상태에서 ●●와 ●●, 그리고 잡기 중 택일 공격이다. 배신격 1타는 매우 우선권이 좋기 때문에 상대를 견제하기 쉽고, 배신격 1타 후 상대의 반격을 다시 횡이동으로 피하고 호미각으로 띄운다든지 하는 패턴이 성립된다. 배신격을 카운터로 맞출 수 있다면 ●● ●● ●●까지 끝까지 써서 띄울 수 있다. 배신격 2타(뒤돈 상태에서 ●● ●●)는 우선권이 좋아 카운터로 적의 공격을 씹기도 좋고, 만일 2타까지 썼을 때 카운터가 아니거나 상대가 가드한다 하더라도 우선권이 좋은 상보장권을 이용해 다시 뒤돌기 패턴으로 이행될 수 있다.

이런 뒤돌기 패턴에 계속 당하다보면 상대는 횡신하는 샤오유를 잡기 위해 횡이동을 잡는 회전계 기술을 쓰게 되는데, 보통은 이런 기술들은 상단공격이 많으므로 도궁각으로 회피하며 상대를 띄울 수 있다. 또한 뒤돈 상태에서 천상십자황(→→●●)으로도 상대의 기술을 피하며 뒤로 돌아가는 것이 가능하다. 이 기술은 가드되어도 경직이 별로 없고, 맞추지 못해도 경직이 없기 때문에 천상십자황 사용 후 착지 모션이 상대를 향해 등을 돌리고 있으면 다시 뒤돈 상태에서의 패턴으로 이행하면 되고, 앞을 보고 있으면 다시 뒤돈 상태로 한 후 횡이동으로 상대를 농락할 수 있다.

앉은 상태에서는 탕견과 소퇴배신격 2타(앉아서 ●● ●●) 등으로 등돌린 자세를 잡을 수 있다. 소퇴배신격의 1타는 하단공격이므로 탕견과 섞어서 사용하면 좋다.

이 모든 뒤돌기 패턴은 봉황세(↓●●)로 즉각 변경이 가능하다. 상대의 공격을 뒤돈 상태로 유도하고 그것을 봉황세로 흘려서 자신의 흐름으로 바꾸는 것이 바로 샤오유만의 파이팅 전법이다. 어떤 상태에서

든 상대의 중상단공격을 예측했다면 즉각 봉황세로 변환한다. 봉황세 자세에서 쓸만한 기술은 봉황연퇴 (봉황세에서 ↑ or ↗ ⊗ ⊗)나 부채차기 (⊗ ⊗) 등이 있다. 봉황연퇴는 1타를 맞추면 상대를 띄울 수 있고, 상보장권(↘⊗)에서 이어지는 ⊗ ➡ ⊗ ⊗ ➡ 쌍벽장 (→ ⊗ ⊗)의 공중콤보로 강력한 데미지를 입힐 수 있다. 만일 봉황연퇴 1타가 맞지 않을 것 같다면 2타까지 연속으로 써주면 상대는 1타 후 반격을 노리다가 오히려 맞게 된다. 두 공격이 모두 가드된다 하더라도 경직은 미미하므로 어느 정도는 남발해도 좋은 패턴이다. 게다가 봉황연퇴를 계속 사용하여 상대를 샤오유가 봉황세를 취하기만 하면 무조건 서있게 만든 후에 부채차기를 사용하여 서있는 상대를 쓰러뜨릴 수 있다. 부채차기 후 상대가 쓰러졌을 때에는 소퇴배신격(앉아서 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗)의 2타 정도를 사용하자. 이때 상대가 무리하게 일어나려다가 소퇴배신격을 맞고 떠오르면 소퇴배신격 2타 ➡ ⊗ ➡ ⊗ ➡ ⊗ 정도로 강력한 콤보를 먹일 수 있다. 이 소퇴배신격을 이용한 다운 중의 공방은 아주 좋은 패턴으로 상대를 섣불리 일어나지 못하게 하고 이합퇴(→⊗) 정도로 데미지를 입힐 수 있다.

봉황세 중 잡기는 횡이동 후에 나가게 된다. 순간적으로 몸을 굴린 후 잡기가 나가는데, 횡이동 후 잡기가 나오는 것을 예측한 상대라면 앉아서 잡기를 피하려 할 것이다. 이때 레버를 ↓로 고정하면 잡기를 캔슬하여 앉은 자세로 변경할 수 있는데 이때 탕견이나 일어서며 ⊗ 등을 이용하여 적절하게 상대를 공략할 수 있다. 단, 이 패턴은 탕견이 상대를 띄우지 못하게 변경되어 많이 약화된 느낌이 든다. 소퇴배신격을 이용한 전법은 잡기 후에도 유용하게 쓰인다. 기본 던지기는 대부분 근거리에 상대가 넘어지게 되는데 이때 소퇴배신격을 일어나려는 상대에게 써주면 상대를 또 다시 띄울 수 있다.

뒤돈 상태와 봉황세뿐만 아니라 샤오유는 앞을 본 상태에서도 상당한 파워를 보여준다. 쌍벽장(→⊗ ⊗)과 신기술 도타연장(↘ ⊗ ⊗)을 한번 써보자. 앞을 본 상태에서의 샤오유 파워의 강력함 보여 줄 것이다. 쌍벽장은 상대의 경직을 노려 공격하는 것으로 상당한 데미지를 주며 또한 다른 기술과 맞붙어도 웬만하면 이길 정도로 판정도 좋다. 또한 상대가 가드한 경우에도 별다른 경직을 보이지 않고 오히려 샤오유쪽에 우선권을 보인다.

앞을 본 상태에서의 신기술 도타연장(↘⊗ ⊗)은 기술을 히트시켜 상대를 띄운 후 ⊗ ➡ ↘⊗ ➡ ⊗ ⊗ ⊗로 공중콤보를 맞출 수 있다.





# 브라이언 퓨리

리치가 길고 판정이 좋은 기술들을 지니고 있는 브라이언은 중장거리 싸움에 유리한 면을 보인다. 근접전에서는 자잘한 이지선다 공격 시리즈로 상대를 혼란시키고, 중장거리에서는 리치가 긴 기술들로 제압하는 것이 기본이다. 몇 가지를 제외하고는 「3」에 비해 전체적으로 좋아진 면이 많아졌다

**변경점**

레그 스매쉬(↘⊗)를 맞추었을 때의 모션이 바뀌었으며, 스네이크 에이지(↘⊗) 가드시 모션도 바뀌었다. 또한 레그 스매쉬 가드시에 상대방이 먼저 움직이게 변경되어서 「3」에선 우선권을 가졌던 것이 불리하게 변경되었다. 또한 TTT에서는 회피하면서 상대를 칠 수 있었던 스네이크 팡(⊗ or ↓ (or↓) ⊗을 사용할 때 반드시 레버를 중립이나 아래로 놓고 입력해야 한다. 즉, 「3」에서는 레버 방향에 상관없이 입력해도 나가 보통 레버를 뒤로 하고 입력했었는데, 이번 작품에서는 ←⊗ 를 입력하면 펀치 전용 반격기가 나가므로 주의하자.

## 기술 설명

### 라이트 보디 블로우(↘⊗)

최강의 중단펀치라고 해도 손색이 없을 정도의 파워, 속도, 판정 등을 자랑한다. 또한 경직마저 없어서 일단 쓰고 본다는 생각을 가져도 좋다. 게다가 TTT에 오면서 리치마저 길어져… 남발하자.



▲「3」 발매 당시 가칭은 마하 브레이커였다(남코의 뉴먼어슬레틱스 속편의 이름)

### 마하 펀치(→⊗)

최강 반격기로, 상대의 어떤 공격이라도 방어 후 반격할 수 있는 빠른 기술이다. 예를 들어 폴의 붕권, 요시미츠의 옆차기(↘⊗) 등을 막고 들어가기 때문에 상대방은 브라이언을 공격할 때 신중을 기하게 될 것이다.

### 플라잉 힐(↑ or ↗⊗)

딜레이가 없고 방어되었을 때에도 브라이언이 우선을 가진다. 게다가 하단회피마저 회피하고 히트되었을 땐 공중콤보마저 가능한 만능기이다. 옥에도 티는 있는 법, 횡이동에 약한 면을 갖고 있다.

### 니 크래쉬(일어서며 ⊗)

앉은 상태에서 빠르게 나가는 무릎차기 기술. 카운터 히트시 스턴이 되는데 이때 리프트어퍼(일어서며 ⊗)로 띄워 공중콤보가 가능하다.

**레그 스매쉬(↘⁘)**
중단 판정의 돌려차기 기술로, 「3」에 비해 약해졌다. 다른 점은 같지만 경직이 커져서 예전처럼 남발할 수 없게 되었다.

**리프트 어퍼(일어서며 ⁘)**
띄우기 기술로 방어되어도 경직이 없다. 브라이언이 가지고 있는 띄우기 기술 중 가장 높이 띄우고 위력적이며 재미있는 공중콤보를 많이 만들어 낼 수 있는 기술이다.


▲가드되어도 경직은 없다

**아토믹 블로우(일어서며 ⁘)**
히트시에 ➡⁘로서 추가히트가 가능한 기술이다. 단, 상대에게 완벽한 경직이 생겼을 때가 아니라면 사용을 자제하는 것이 좋다. 히트시 브라이언의 멋진(?) 웃음소리를 들을 수 있다.

**스네이크 엣지(↘⁘)**
「3」과 비교해서 모션만 바뀐 기술. 파워도 강하고 추격타도 가능하며 의외로 낙법잡기도 잘 한다. 대신 방어되면 경직이 심해, 만약 진에게 이 기술을 방어당했다면 추돌, 초풍신 등 강력한 기술을 얻어맞게 된다.

**스네이크 팽(⁘ or ↓(or ⬇) ⁘)**
상단을 완벽하게 회피하면서 공격하는 기술. 「3」에 이어 여전히 건재한 성능을 보여준다.

**스웨이 & 스매쉬(↓↙←★⁘)**
스네이크팽처럼 상단을 빠르게 회피하면서 공격을 한다. 단, 상단기술이라 빗나갈 경우 위험부담이 있다. 띄운 후 체인지가 가능하기 때문에 체인지콤보를 노리기에 좋다.

**서전 크로스 플러스 원(⁘ ⁘ ⁘ ⁘)**
빠르게 발동되기 때문에 카운터를 노리거나, 횡이동하는 상대를 잡을 때 사용한다. 마지막 ⁘는 생략하고 사용하는 것이 좋다.

**마하킥(←➡⁘)**
마하펀치에 대응하는 기술. 반시계방향 횡이동을 완벽하게 커버하면서 짭짤한 데미지를 보장한다. 그러나 마하펀치와 마찬가지로 상단이기 때문에 자주 앉는 상대에게 사용하면 위험하다.


▲마하펀치의 라이벌

**쵸핑 엘보(← ⁘)**
브라이언을 한층 더 강하게 해주는 기술. 히트시 상대는 무조건 바운드되면서 공중에 뜨고 공중콤보도 쉽게 넣을 수 있다. 상대의 딜레이를 파악하여 마하펀치와 함께 사용하면 좋다.


▲박력만점이다

**스토맥 블로우(↙⁘)**
약간의 상단회피능력을 지니고 있다. 공중콤보로 사용했을 때에는 상대가 뒤집히는데 만일 상대가 뒤집힌 상태에서 낙법을 시도한다면 더욱 쉽게 낙법잡기를 할 수 있도록 유도하는 기수로 사용할 수 있다.


▲히트 모션은 그럴 듯 한데 카운터로 맞아도 아무 일도 안 일어난다

**패링(← ⁘)**
상대의 펀치 공격을 흘리고 ⁘를 눌러 반격을 할 수 있다. 왼손 공격을 흘렸을 때에는 마하펀치로 반격을 하고, 오른손 공격을 흘렸을 때에는 라이트 보디블로우를 먹인다. 특히, 특수한 포즈의 펀치공격을 흘렸을 때에는 상대의 뒤쪽으로 들어가 보디블로우를 히트시킨다.

## 대전 팁 및 콤보

일단 브라이언은 상대를 빠른 상단 견제공격으로 압도해 나가는 캐릭터이다. 보통 많이 쓰이는 기술 중 하나가 라이트 보디블로우(↘⁘)와 상대의 횡이동을 잡을 때 사용되는 레그 스매쉬(↘⁘)이다. 서전 크로스 플러스 원(⁘ ⁘ ⁘ ⁘)의 3타까지 사용하면서 상대를 견제하는 것도 좋은 패턴이다. 브라이언은 상대방과 대전시 쉬지 말고 횡이동/백대시를 해주는 것이 중요한데 웬만하면 위나 아래 섞어서 하지 말고 한쪽으로만 횡이동을 해주는 것이 좋다. 이는 브라이언의 기술들이 대부분 한쪽 횡이동을 잡는 기술들과 빠르게 직선으로 공격하는 기술들밖에 없어서 상대와의 횡이동 방향이 비틀어지게 되면 상대방을 건드릴 수 없게 되는 상황이 발생할 수도 있기 때문이다. 따라서 한쪽 방향으로만 횡이동을 하는 것이 중요하다.

브라이언처럼 빠른 잽을 가지고 있는 캐릭터들은 어떠한 기술을 가드하게 되더라도 대부분의 상황에서 빠른 잽으로 불리한 상황을 타개할 수 있다. 또 방어 후 양측이 동시에 움직이는 기술들을 가드했을 때라도 상대의 기술을 빠른 잽으로 커트해 나가고 다시 그것을 반복해 나간다. 그러나 이런 캐릭터들은 상대에게 한번 밀리기 시작하면 걷잡을 수 없게 밀리는데 브라이언은 그럴 때에 대비해서 스네이크 팽(⁘)과 패링(← ⁘)을 잘 써주어야 한다.


▲흘리고


▲마하펀치다!

전체적으로 스피드가 빠른 브라이언이므로 대시로 빠르게 이동을 하는 도중 상대의 딜레이가 보이면 마하펀치나 쵸핑 엘보(←⁘)로 상대를 공격하는 것을 익혀두자. 여기에는 쵸핑 엘보 히트시 추격타로 넣을 수 있는 콤보 중 강력한 것으로 ⁘ ➡ ←⁘ ⁘ ⁘ 가 있다. 또, 하단기술을 주력으로 쓰는 플레이어들을 상대로 싸울 때에는 ↗⁘를 이용하여 하단기술을 회피하면서 때릴 수 있다. 또한 가드되었을 때에 딜레이가 전혀 없음에도 불구하고 오히려 브라이언이 먼저 움직이면서 이지선다를 걸 수 있고, 히트시에는 ⁘ ⁘ ⁘ ➡ 마하펀치가 손쉽게 들어간다.



▲LP+RP+LP



▲마하펀치!

상대의 낙법을 노린 테크닉으로는 ∷ ➡ ∷ ➡ 스토맥 블로우(↙ ∷)가 있다. 이것은 상대를 공중에서 뒤집은 후 낙법을 할 것을 예측해 스네이크 에이지(↘ ∷)로 상대가 가드할 수 없을 정도로 완벽한 낙법잡기를 할 수도 있으며, 상대의 낙법 방하을 예측해 그 반대방으로 횡이동하여 상대의 측면에서 잡기나 다른 타격기로 추가타를 노릴 수도 있다.

브라이언은 붕권스텝(↓↘→)을 지니고 있는데, 이 스텝 중에 나가는 기술들은 모두 중단기술들이다(∷로 리프트 어퍼, ∷로 아토믹 보디블로우). 그러나 이 스텝을 캔슬하여 데스 메신져(접근⬇↘↓↘ ∷)로 연결할 수 있어 이지선다 공격을 할 수 있다. 스네이크 에이지(↘∷) 히트 후에는 니 크래쉬(일어서며 ∷) 후 ∷ ➡ 마하 펀치의 연속기를 노릴 수 있다.



▲스네이크 에이지



▲니 크래쉬



▲LP



▲ 마하펀치



▲초핑 엘보로 띄우고



▲ LP ➡ LP



▲스토맥 블로우



▲확실히 뒤집혔을 때



▲낙법하는 상대에게 스네이크 에이지 작렬!



## 화랑

빠른 스피드와 다양한 기술들로 현란한 파이팅을 펼칠 수 있었던 화랑. TTT 추가된 신기술은 더욱 더 빠르고 강력한 공격으로 상대를 몰아 붙이는 것이 가능해졌지만 여전히 결정적인 중단기술의 부재와 하단공격이 취약하다는 것은 고질적인 문제로 지목된다.

**변경점**

「철권 3」에서의 최고 약체 캐릭터에 가까웠던 화랑. '돈 먹는 양아치'라는 닉네임으로 통하는 그의 약함에 좌절하는 플레이어들이 한둘이 아니었다 쓸만한 기술은 모두 상단판정이라 앉은 상대에게는 공격할 마땅한 기술도 없었고, 하단공격도 부실한데다가 쓸만한 잡기조차 없었다. 이번에 새롭게 추가된 기술들은 전작의 여러 단점을 보완할 수 있는 강력한 것들뿐이다. 게다가 기존에 가지고 있던 기술들도 미묘하게 파워 업하여 전체적인 밸런스가 균형 있게 잡힌 느낌이다. 기존의 빠른 상단기술들을 연속으로 이어주는 전법이 굉장히 유효해졌으며 엄청나게 높이 띄우는 기술인 라이징 블레이드로 인해 태그 콤보에 시작에 있어서도 매우 유리해졌다.

### 기술 설명

**스텝 체인지(∷)**

자세를 바꾼다.

**레프트 플라밍고 페인트(➡ ∷★)**

전작 「3」에 비해 플라밍고에서 파생되는 신기술들의 증가로 그 유용성이 증가했다. 신기술 라이트 힐랜스(레프트 플라밍고 중 ←∷)와 사이드킥 콤보(↘∷ ∷)의 추가로 플라밍고에서의 띄우기와 중단견제가 수월해졌다.



**더블 잽( )**

근거리 견제에서 유용하게 쓰인다. 진이나 헤이하치의 그것과 비교할 때 상당히 성능이 떨어지지만 그래도 쓸만한 기술이다.

**더블 잽 로우 & 하이킥( )**

더블 잽( )에서 이어지는 기술로 하단 킥과 상단 킥을 연달아 내는 기술이다. 더블 잽이 히트해도 로우 & 하이킥은 가드할 수 있으므로 가급적 사용을 자제하자.

**원투펀치( )**

타 캐릭터들의 그것에 비해 스피드가 빠른 편이나 판정 면에선 그리 뛰어난 면은 보이지 않는다. 역시 빠른 기술이므로 근접견제에 유효하다.

**원투미들킥( )**

원투펀치 후에 스텝 인사이드킥의 모션과 비슷한 킥 동작이 추가된 것이다. 원투펀치가 히트한다 해도 마지막 사이드킥은 히트하지 않기 때문에 중단의 판정으로 상대방을 견제한다는 의미외엔 그리 큰 효용은 없다. 사실 이 콤보보다 원투펀치 후 어퍼컷(↘ )이나 미들 백블로우(→ ) 등의 근접 중단기술들로 이어주는 것이 훨씬 효율적인 패턴이다.

**원투라운드킥( )**

상상상의 판정을 가지며 마지막 라운드킥까지 상대방에게 가드되면 밀착 상태에서 큰 딜레이가 생겨 지상전에는 절대 쓸모가 없다. 단, 공중콤보용으로 사용하면 만족할 만한 결과를 얻을 수 있다. 공중에서 거의 어떤 상황에서도 안정적으로 히트하며 좋은 데미지를 준다. 상대를 띄웠을 때 불안하다 생각되면 부담없이 이 기술로 연결시키자.

**어퍼컷(↘ )**

화랑의 어퍼컷은 판정면에서 그리 뛰어나지는 않다. 노멀 히트시 상대방을 띄울 수 없으며 어퍼스턴 상태로 만든다. 이때 거리에 따라 바쥬카 킥(→➡ )이 후속타로 히트하며, 어퍼컷을 카운터 히트시켰을 때는 간단한 왼발자세들의 공중콤보가 가능하다.

**라이트킥 콤보( )**

상단 발차기 3연타 후의 중단 돌려차기이다. 빠르고 빈틈없으나 4번째 중단 킥이 가드되면 상대와 밀착된 상태에서 오른발자세로 딜레이가 생긴다. 치명적인 정도는 아니지만 그래도 주의를 요한다. 3발째에서 멈추면 라이트 플라밍고 자세로 들어가나 그리 유용하진 않다.

**라이트킥 콤보 로우( )**

라이트킥 콤보의 마지막을 하단 킥으로 끝내는 기술. 하단 킥이 가드되면 진의 추돌 등의 기술로 반격당하는 것이 확정적이므로 잘 생각해서 사용하자.



◀태권도다운 기술이다

**미들 백블로우 ➡ 오른발자세(→ )**

「3」와 비교할 때 판정이나 스피드, 히트 후의 우선권 공방에서 파워 업한 기술이다. 근접 주력 중단기로 매우 유효하며 기술사용 후에 오른발자세로 변환되므로 히트 후 안전하게 오른발자세의 여러 기술들로 파생시킬 수 있다. 가드 후 딜레이도 적어져서 더욱 위협적으로 변하였다. 단, 데미지가 적은 것이 아쉽다.

**우 반월축 ➡ 오른발자세(← )**



왼발자세의 근, 중거리 주력 상단기술로 좋은 데미지와 판정으로 요긴하게 쓰인다. 기술사용 후 오른발자세로 변환되므로 역시 오른발자세의 여러 가지 기술들로 파생시키기 쉽다. 카운터로 히트시켰을 때는 상대방의 몸을 돌려버리는 효과까지 있어 치명적 상황으로 몰고 갈 수 있다.

**발목베기(↙ )**

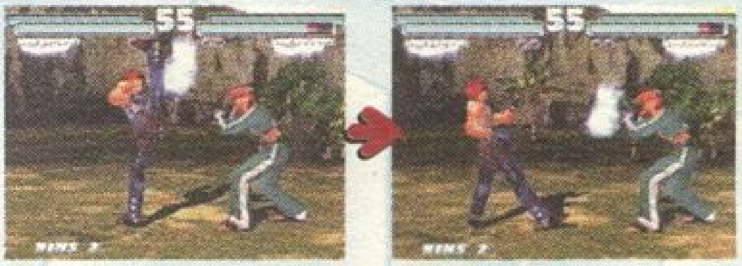


▲사건방진 차기이다

하단공격으로 데미지는 미약하나 여러 상황에서 다운공격으로 자주 이용된다. 카운터 히트시엔 스텝 인사이드킥(→ )이 후속타로 들어간다.

**도끼차기(일어나며 )**

앉은 자세에서 나오는 만큼 대단히 좋은 판정을 보인다. 2발째는 다운공격도 가능하며 사용 후에는 오른발자세로 변환되는 화랑에게는 정말 중요한 기술이다. 기회가 된다면 자주 사용하자.



**바쥬카 킥(→➡ )**

긴 리치와 빠른 스피드의 기술이나, 상단판정에 가드되었을 때는 무방비로 배후를 보인다는 것이 치명적이다. 히트시키면 상대의 배후를 잡지만 그것을 노리고 단독으로 사용하기에는 자살행위에 가까운 위험 부담이 큰 기술이다. 어퍼 노멀 히트시나 카운터 히트시 곧 바로 사용하면 스턴되는 상대방을 추격해 히트시키고 배후를 잡을 수 있다. 이것은 흔히 '캐치콤보'라 하는 화랑의 대표적 지상연계 중 하나이다.



▲나는 너의 뒤에 있다

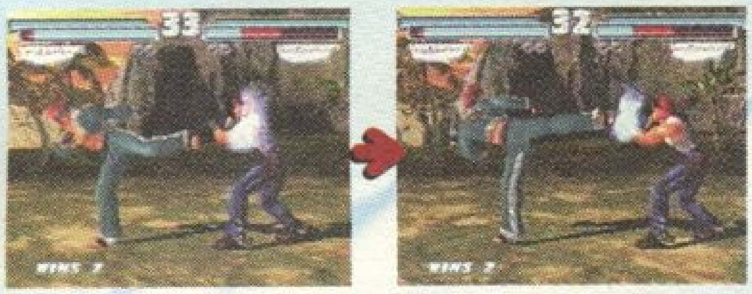
**라이징 블레이드(→★↓↘ )**

화랑의 띄우기 기술 중 핵심이 되는 기술. 앉아 대시에서 나오는 기

술로 상단공격을 흘리는 성질이 있으며 상대를 굉장히 높이 띄우므로 스텝을 체인지하여 무궁무진한 콤보가 가능하다. 하지만 전작 「3」에 비해 가드되었을 때의 딜레이 증가와 횡이동 추격성의 약화로 신중하게 사용하여야만 한다.

**사이드킥 콤보(↘ ⁘ ⁘)**

2발째의 시간차 공격이 가능해졌고 판정이 강화되었다. 근거리에서 카운터시 2발 모두 들어간다.




**회전 발뒤꿈치 내려찍기(→➡ ⁘)**

기술의 발동은 조금 느리나 긴 리치와 가드 후 상대방의 가드 딜레이로 인해 자신이 우선권을 얻을 수 있는 유용한 기술. 리치도 길고 횡이동에 대한 추격성도 좋아 화랑의 중, 원거리 중단기로서 없어서는 안될 기술이다. 타점이 낮아 다운된 상대의 기상을 견제하기에도 대단히 쓸만하다. 사용 후 오른발자세로 변환된다. 히트시킨 후엔 우선권 공방이 애매하니 상대의 반응을 잘 살펴 셋업이나 라이트 리버스킥(↘⁘) 등의 기술로 연결해 주자.




**스텝 인사이드킥(→⁘ ⁘ or →★↓↘⁘ ⁘)**




「3」에 비해 리치가 짧아지고 발동 스피드가 느려졌지만 여전히 견제기로서의 성능은 그럭저럭 좋은 편이다. 가드되었을 때 딜레이가 상당하므로 주의를 기울여 사용하자.

**라이트 플라밍고 페인트(→★⁘)**

새롭게 추가된 기술로 왼발자세에서 시계방향의 횡이동과 동시에 라이트 플라밍고 자세로 들어가는 기술이다. 커맨드상의 난해함과 발동 스피드가 약간 늦다는 것이 흠이지만 횡이동 반경이 크고 시계방향 횡이동으로 회피할 수 있는 기술들에 대응하여 사용한다면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

**스매쉬 로우 & 라이트 하이(↓⁘ ⁘)**

하단차기 후에 바로 우측 상단 킥 플라밍고 자세로 들어간다. 첫 하단 킥이 특수중단이라 상단가드가 된다는 점이 조금 아쉽다. 콤보 도중에는 큰 빈틈은 없으며 다운된 상대를 견제하거나 콤보용 등의 여러 면의 활용성이 기대되는 신기술이다.

**플라즈마 블레이드(왼발자세 배후를 보이고 있을 때 ⁘)**

상대방에게 배후를 보이고 있을 때 2종류의 플라즈마 블레이드(→⁘ ⁘)로 견제할 수 있게 되었다. 스피드와 판정이 그리 좋은 편도 아니고 상대를 충분히 높이 띄우지도 못해 공중콤보로 연결시킬 수도 없다. 실전에서의 유용성은 적다.

**오른발 자세**

**라이트 리버스킥(⁘ ⁘)**

오른발 자세에서 나오는 기술 중 최강의 판정을 자랑한다. 빠른 스피드, 데미지 등등 무엇하나 손색이 없는 기술. 1발째에 레버를 →로 유지해 라이트 플라밍고로 변환시킬 수 있다. 첫발이 카운터시에는 상대방을 공중에 띄우며 약간의 공중콤보도 가능하다.

**플라즈마 블레이드(→⁘ ⁘)**



▲발레와 같은 우아한 동작이다

라이징 블레이드(→★↓↘⁘)의 축소판. 제자리에서 발을 높게 올려 차 상대방을 공중에 띄운다. 화랑의 대표적 띄우기 기술 중 하나이며 히트시에는 오른발자세에서 쓸 수 있는 거의 모든 공중콤보를 시도할 수 있다.

**스핀킥(←⁘)**

회피성능과 판정이 강해진 느낌이다. 가드되면 상대의 가드방향이 돌아가버려 우선권을 점유할 수 있고, 가드되지 않으면 살인적인 딜레이가 생기므로 거리를 잘 보고 사용하자.

**롤링 라이트킥(⁘ ⁘)**

느리고 상단이긴 하나 히트시키면 일격에 큰 데미지를 입힐 수 있다. 가드되어도 상대방에게 가드 불능의 여러 후속공격을 시도할 수 있다. 상대와의 거리를 잘 계산해서 기습적으로 사용해주면 좋은 효과를 볼 수 있다. 다운된 상대에게 발목베기(↙⁘)와 회전 발뒤꿈치 내려찍기(→➡ ⁘) 의 이지선다 공격으로 괴롭혀 주자.

**좌 반월축(←⁘)**

왼발자세에서 나오는 그것과 똑같은 기술로 판정은 이쪽이 더 좋은 것 같다. 역시 카운터시에는 상대의 몸을 돌려버린다.

**셋업 ➡ 레프트 플라밍고(→ ⁘)**

라이트 리버스킥에 버금가는 판정과 데미지를 보이는 강력한 기술이다. 중단판정도 강해 믿음직한 기술이긴 하나 리치가 짧아 중거리 이상의 거리에는 사용하기 곤란하다. 라이트 리버스킥과 병용해서 사용하면 효율적이다.



**라이트 사이드킥(↘ ◎)**

새롭게 추가된 기술로, 길게 몸을 쭉 뻗어 사이드킥을 한다. 판정이나 스피드는 좋은 편이나 이후에 후속공격이 마땅치 않고 데미지가 적다는 게 흠이다.

**라이트 리버스킥 콤보(◎ ◎ ◎)**

라이트 리버스킥의 단점을 보완하는 기술이다. 오른 펀치에서 바로 라이트 리버스킥으로 연계되는 기술로, 견제공격에 최적이며 셋업 등의 여러 기술과 섞어 사용하면 상대방을 혼란에 빠뜨려 화랑쪽이 주도권을 잡을 수 있다. 능숙하게 사용할 수 있도록 연습을 해두자.





▲번개가 따로 없다!

**라이트PK 콤보(◎ ◎)**

오른 펀치 후 좌 반월축(←◎)으로 연계되는 기술. 라이트 리버스킥 콤보(◎ ◎ ◎)와 마찬가지로 콤보 도중에 빈틈이 없으며 셋업 등의 기술과 섞어서 사용해 주자.



▲이것도 만만치 않다!

**라이트 잽 & 스핀킥(◎←◎)**

오른 펀치 후 스핀킥으로 연계된다. 그러나 가드시켜도 상대방의 가드가 돌아가지 않는 단점이 있다.

**플라즈마 블레이드(오른발 자세에서 배후를 보이고 있을 때 ◎)**

배후를 보이고 있는 상태에서의 플라즈마 블레이드(→◎ ◎)와 같은 기술이다. 하지만 차는 발이 오른발이 아닌 왼발이다. 오른발 플라즈마 블레이드와는 달리 히트시에 상대방을 공중콤보가 가능할 정도의 높이로 띄운다. 하지만 기술 후 왼발자세이므로 오른발자세에서 시도 할 수 있는 강력한 공중콤보들은 불가능하다. 왼발 자세에서 뒤돌기(◎) 직후 바로 플라즈마 블레이드를 쓸 수 있는 자세가 되는데 그 경우 쓸모가 있을지도 모르겠다. 의외로 화랑이 플라밍고를 시도하다가 상대에게 배후를 보이는 경우가 많은데 그런 경우에 혹시?

## 레프트 플라밍고

**레프트 잽(◎)**

플라밍고 중에 나오는 잽은 일반자세의 잽보다 사용 후 딜레이가 적다. 플라밍고 잽의 반복만으로도 경험이 적은 상대를 혼란에 빠뜨릴 수 있을 정도로 그 성능이 좋다. 잽을 히트시킨 후 중단기술, 잡기 등의 이지선다 공격의 패턴이 유효하다.

**레프트 백블로우(◎)**

일반자세에서 나오는 미들 백블로우(→◎)와 동일한 모션이나 가드되었을 때의 딜레이가 조금 더 많다. 히트시키지 못했다면 상대방의 반응을 보고 대처하자.

**플라밍고 라이트 스위프(↙◎)**

하단기술로, 히트시 상대를 무조건 다운시킨다. 히트시 플라밍고 라이트 스위프(↙◎) ➡ 도끼차기(일어서며 ◎ ◎) ➡ 발목베기(↙◎)로 연결이 가능하다. 「3」과는 달리 가드되면 상당한 경직이 생기므로 주의하자.

**라이트 힐랜스(←◎)**

띄우기가 가능한 중단차기 히트해도 상대방이 불안정하게 떠서 일반 오른발자세에서 상대방을 띄웠을 때 가능한 콤보를 시도하기엔 조금 무리가 있다. 가드되면 상대방과 근접한 상태에서 경직이 생기므로 안전하게 사용하려면 상대방의 측면이나 배후로 돌아가서 사용하는 것이 좋다



▲이 정도가 되면 태권도도 예술이다

**플라밍고 사이드킥 콤보(◎ ◎)**

일반자세에서 나가는 사이드킥 콤보(↘◎ ◎)와 동일하다. 이것으로서 플라밍고 중 중단견제가 유리해졌다.

## 라이트 플라밍고

**라이트 잽(◎)**

레프트 플라밍고의 그것과 비슷하다. 기술 후에는 라이트 리버스킥이나 셋업, 좌 반월축(←◎)으로 연계하는 것이 좋다.

**플라밍고 라이트 사이드킥(◎)**

전작에서는 카운터로 히트시키면 스턴되어 힐 익스플로전(↙◎)을 추가타로 사용할 수 있었으나, 이제는 스턴상태에서 회복할 수도, 피할 수도 있게 되었다. 셋업을 이용한 공중콤보는 불가능해졌지만 중단기로서는 여전히 유효하다.

**레프트 힐랜스(←◎)**

라이트 힐랜스(레프트 플라밍고 중 ←◎)와 동일하다. 히트 후 왼발자세이므로 공중콤보를 시도하기 좀 더 까다롭다.

**서프라이즈 선더힐(접근해서 ◎)**

「3」의 기본 잡기에서 새롭게 변경된 신잡기 기술. 다이나믹한 모션을 보여준다. 후속타로 발목베기(↙◎)가 100% 들어가고 회전 발뒤

꿈치 내려찍기(→→ ◉)로 심리전을 노릴 수도 있다.







▲신 잡기, 역동적 모션을 보여준다

**데몬 힐(접근해서 ↓↙←◉)**

정면에서 사용할 수 있는 잡기 기술 중 최고의 데미지를 자랑한다. 후속타로 발목베기(↙◉)가 들어간다. 하지만 잡기 해체가 쉽고 잡기 리치가 짧은 것이 아쉽다.

**코브라 바이트 스로우(접근해서 →→◉)**

잡기 리치가 길어 그럭저럭 쓸만한 잡기기술이나 발동이 느려 잡기 해체가 간단하다는 약점이 있다. 사용 후 등을 보인 상태이므로 기상공격을 하려는 상대에게 배후 플라즈마 블레이드로 견제할 수도 있다.

**소드 피쉬스로우(접근해서 ↓ ◉)**

잡기 판정도 좋고 리치 역시 길다. 또한 잡기 해체가 쉽지 않다는 것도 장점으로 작용한다. 단, 데미지가 기본잡기와 동일하다는 것이 조금 아쉽다. 후속타로 발목베기(↙◉)가 들어간다.

**볼 브레이카(접근해서 →◉)**

「3」의 기본잡기였으나 커맨드잡기로 변경된 기술이다. 데미지는 기본잡기와 같으나 커맨드가 쉽고 해체가 어려운 것이 장점이다.



◀LP+RP로만 해체가 가능해졌다

## 대전 팁 및 콤보

실로 놀라운 변화를 거두고 돌아온 화랑이다. 오른발 자세에서 발동되는 신기술들의 유용성은 형용하기가 어려울 정도이다. 라이트 리버스킥 콤보(오른발 자세에서 ◉ ◉ ◉)는 「철권 3」와 달리 상대의 공격에 끊기거나 콤보 가드 중간에 앉아서 흘릴 수 없을 정도로 초고속 콤보이다. 따라서 오른발자세에서 공격의 시작은 이 기술로 시작하는 것을 적극 추천한다. 라이트 리버스킥 3발을 모두 사용하는 것보다 2발째에서 라이트 플라밍고로 캔슬(오른발 자세에서 ◉ ◉→)하여 다시 오른 잽을 연결, 다시 한번 여기서 셋업(오른발 자세에서 → ◉)이나, 라이트PK 콤보(오른발 자세에서 ◉ ◉) 등으로 연결해서 상대를 정신없이 몰아가는 것이 기본적인 오른발자세에서의 전법이다. 이후에 라이트 플라밍고 페인트(→★◉)로 다시 파고들어 공격하거나 우 반월축(← ◉) 혹은 미들 백블로우(→◉)으로 다시 오른발자세로 앞서 말한 오른발 기술들의 패턴을 조합해 견제하면서 상대를 몰고 가는 것도 좋다. 이것을 응용하면 상당히 다양한 패턴이 나오므로 기술들의 특성과 기술 후의 발 위치 등을 잘 생각해 자신만의 초식 등을 만들어 놓는 것도 하나의 재미일 수도 있겠다. 다만, 역시 상, 중단 기술들의 조합인지라 반격기에는 조심해야만 한다. 중간중간 딜레이를 주거나 하단공격을 섞어 주면서 상대방이 반격기 타이밍을 잡지 못하게 하는 바리에이션의 조절이 필요하다.



왼발자세의 근접 견제기로는 왼투펀치(◉ ◉), 더블 잽(◉ ◉)을 기본으로 하여 왼 어퍼(↘◉) 로 연계시키거나 오른 어퍼(↘◉)로 연결시켜 카운터를 노리던지, 미들 백블로우(→◉)으로 오른발자세의 연결 기술들로 파생시키는 등의 패턴으로 연결할 수 있다. 개인적으로는 세번째 미들 백블로우(→◉)으로 연결한 다음 오른발자세로 들어가는 것을 권한다. 왼발자세의 근접 중단기로는 미들킥 콤보(↘◉ ◉)와 라이트 토우킥(↘◉)이 유용하며 미들킥 콤보는 판정과 리치의 강화, 시간차 공격도 가능해져 쓸만한 기술로 바뀌었으므로 자주 사용해 주자. 라이트 토우킥은 공격기술이라기 보다는 빠르게 견제하며 상대의 기술들을 차단하는 성격으로 쓰는 것이 효과적이다.

중거리 이상의 거리에서는 회전 발뒤꿈치 내려찍기(→→◉)와 스텝 인사이드킥(→◉ ◉)이 유효하다. 특히 회전 발뒤꿈치 내려찍기는 상대방의 횡이동을 추격한다기 보다는 횡이동을 저지하는 기술로, 가드된다 해도 상대가 가드 후 비틀거리므로 오히려 우선권을 가지고 근접 오른발 공격들로 전환시킬 수 있다. 상대와의 거리를 좁히며 동시에 공격 우선권을 가질 수 있는 좋은 기술이므로 중거리 주력 중단공격기로 적극 활용하자.

스텝 인사이드킥은 발동 속도가 느린 발뒤꿈치 내려찍기 보다 더욱 빠른 스피드로 공격해야 할 상황에서 가끔 사용하게 된다. 문제는 TTT로 들어와 리치와 판정이 약화되었다는 건데 그래도 아직은 쓸만한 기술이다. 물론 가드시킨 후 우선권 같은 건 전혀 없다.

왼발자세에서 쓸 수 있는 하단공격들은 그나마 빠르게 나오던 스매쉬로우 킥(↓◉)가 특수중단의 콤보 시작 기술로 변화하여 하단공격으로는 사용할 수 없게 되었다. 남은 것은 화이어 크래커 1단과 발목베기(↙◉) 밖에 없다. 두 기술 다 직접적인 하단공격으로 사용하기에는 조금 무리인 기술들이지만, 그나마 근접에서의 판정이 더 좋은 발목베기 쪽을 추천한다. 상대방이 하단가드를 할 것 같으면 발목베기 페인트에서 내려찍기로 변환하여 중단공격으로 들어 갈 수도 있으나 변환이 그리 빠르지 않아 효과적이지는 않다. 억지로 이런 하단기술들을 사용하기보다는 이번에 강화된 잡기들을 하단기술 대용으로 사용하기를 권한다.

일반 횡이동 중 나오는 전용 기술이 없는 화랑에게 그나마 추천할 만한 기술은 우 반월축(←⁘) 정도이다. 상대를 중심으로 시계방향 횡이동 후 사용하는 것이 올바른 사용법이고, 이렇게 상대의 측면에서 오른 반월축을 카운터로 히트시키면 상대의 배후까지도 점유할 수 있는 상황도 만들어지는데 이런 상황은 굉장히 드물다고 할 수 있겠다. 단지, 상대의 측면에서 안전하게 오른발자세의 기술들로 연속적인 공격을 한다는 의미에서 필요한 패턴이다.

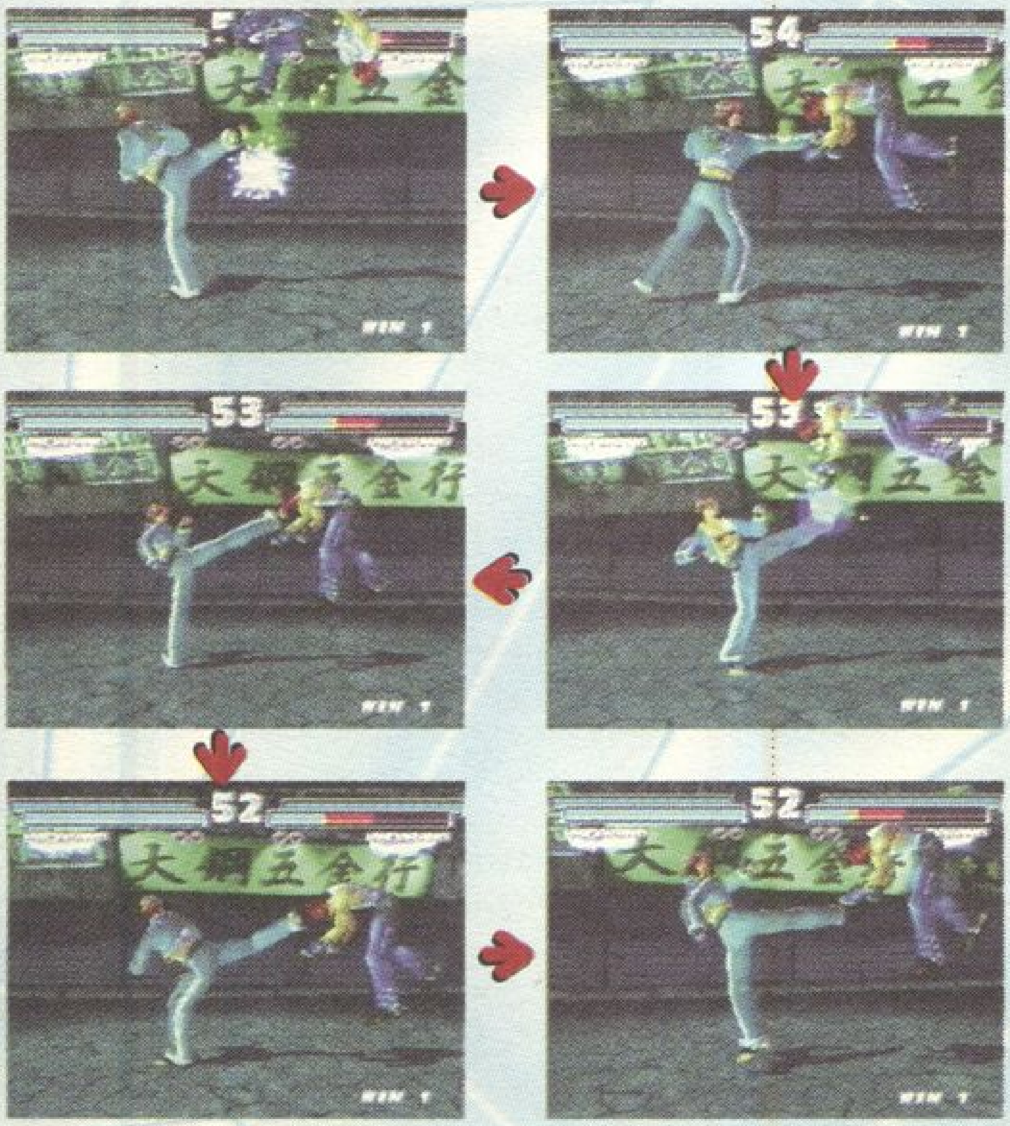
화랑의 대표적 이동기였던 레프트 플라밍고 페인트(→★⁘)는 자체의 횡이동 능력도 상승한 반면 시스템상 직선계열 기술들의 횡이동 추격능력의 약화로 더욱 더 고성능이 되었다. 상대방이 백대시로 틀어진 축 보정을 하는 것마저도 힘들어졌다. 플라밍고 사이드킥 콤보(레프트 플라밍고 중 ⁘ ⁘), 라이트 힐랜스(레프트 플라밍고 중 ←⁘)의 추가로 상대의 측면이나 배후를 점유했을 때의 공격 또한 강력해졌다. 중, 근거리전에서 빈번한 레프트 플라밍고페인트를 사용하여 상대의 공격을 유도한 후 회피하고 거리를 좁혀 들어가 여러 근접기술들로 파생시키거나 힐랜스로 상대를 띄워 공중 콤보를 먹이는 등의 다양한 패턴들이 존재한다.

라이징 블레이드(→★↓↘⁘)는 가드시의 딜레이 증가와 횡이동 추격능력이 약화되었다고는 하지만 여전히 강력한 기술이다. 상대를 정말 높이 띄우기 때문에 평소에 공중에서 히트시키기 힘든 여러 가지 강력한 기술들을 공중콤보로 넣을 수 있다. 화랑이 직접 공중콤보를 넣어도 좋겠지만 라이징 블레이드 히트 후 재빨리 체인지하여 타 캐릭터의 여러 공중콤보를 넣는 것도 추천한다.

잡기기술은 쉬운 커맨드에 해체가 까다로운 불 브레이카(접근해서 ⁘)나 기본 우측잡기(접근해서 ⁘)를 주력으로 사용하는 것이 좋다. 사용방법으로는 레프트 플라밍고 페인트 중 윈 잽을 히트시킨 후나 가드시킨 후 경직을 이용해 시도해도 좋다. 또한 앉아 대시로 깊숙이 파고 들어가 라이징 블레이드를 견제하여 상단가드를 하고 있는 상대방의 의표를 찌르는 법 등이 있다. 하단기가 부족한 화랑인 만큼 하단기술을 대신하는 밸런스 있고 다양한 공격을 위해 잡기기술은 꼭 필요하다. 결정적인 데미지를 주는 잡기가 없는 것은 아쉽지만 이 정도로 잡기가 강화된 것만 해도 정말 다행스러운 일이 아닐 수 없다.



▲신기술 라이트 힐렌스를 이용해 즉석에서 만들어 본 콤보



◀라이트 힐렌스 히트 후엔 이런 것도 가능하다



# 아머킹(ARMOR KING)

철갑의 전사 부활! 그의 파트너 킹보다는 타격기에 치중한 파이팅 스타일을 보인다고는 하나 결코 잡기계열의 기술도 부실하지 않은 밸런스가 잘 맞는 만능형 캐릭터 아머킹. 기존의 상, 하단펀치를 견제하는 기술에서 띄우는 기술들로 연결시켜 공중콤보를 노리는 단조로운 패턴에서 탈피해 대폭 추가된 신 타격기들을 활용으로 '때리는' 레슬링의 극의에 올라선 모습을 보여준다.

**변경점**

「철권 2」때부터 아머킹의 악명을 떨치게 했던 블랙 스매쉬와 다크 스매쉬가 사라졌다는 것이 가장 눈에 띄는 변경점이다. 대신 이것들을 대체하는 기술로 추가된 어퍼 장저와 점핑 니의 성능에 관심이 집중된다. 앉아 대시에서 나오는 연속잡기의 추가로 타격기와 잡기의 밸런스도 어느 정도 맞춰지게 되었다. 여전히 강력한 잡기들이 건재하므로 강력한 중단 타격기들로 상대의 상단가드를 유도한 후 잡기로 결정적인 데미지를 주던 「2」때의 전법도 어느 정도 통용된다.

## 기술 설명

**원투펀치(88, 88)**

모든 캐릭터들에게 공통되는 기술이지만 아머킹의 것은 「2」때부터 터무니없이 좋은 판정으로 악명이 높았다. 이번 작에서도 예전만큼은 아니라도 매우 좋은 판정을 가져 견제기로 매우 유용하게 사용된다. 손바닥으로 상대를 가격하는 킹과는 달리 아머킹은 주먹을 사용한다.

**제일킥(→→88)**

긴 리치와 좋은 판정으로 중거리 견제기로 상당히 효율적이다. 데미지 또한 만만치 않으므로 스매쉬 어퍼(→→88), 어퍼 장저(→★↓↘88)와 함께 주력 중단 공격기로 자주 사용하게 된다.

**스매쉬 어퍼(→→88)**

카운터시 상대방을 띄울 수 있다. 가드당했을 때 상대방과 밀착된 상태에서 딜레이가 주어지나 치명적인 정도는 아니다.

**그랜드 스매쉬(→→★88)**

하단판정으로, 스매쉬 어퍼(→→88) 와 이지선다격의 견제기로 쓰인다. 데미지는 미약한 수준이나 카운터로 히트시키면 상대방을 스턴시킨다. 원조 킹과는 달리 여기에서 연계되는 잡기기술은 없다. 빠르게 입력하면 자이언트스윙(접근해서 →←↙↓↘➡88)등의 잡기로 연결시킬 수는 있으나 조금 힘들다.

**어퍼 장저(→★↓↘88)**

전작의 블랙 스매쉬를 대신하는 특수 중단의 타격기. 히트시 무조건 상대방을 띄워 공중콤보가 가능하다. 앉아 대시에서 파생되어 상대방의 상단기술에 대해 회피성능이 있으며, 빠르고 좋은 판정으로 가장 많이 사용하게 되는 주력 중단기가 될 것이다. 다만, 특수중단으로 상단가드, 하단가드의 어떤 상태에서도 가드가 가능하고 반시계방향의 횡이동에 약한 면을 보인다는 것이 조금 아쉽다.



▲주먹이 아니라고 무시하지 마라!

**섀도우 렐리어트(→★↓↘88)**

공격판정은 상단. 하지만 발동이 상당히 빨라 상단이 전혀 문제되지 않을 정도이다. 판정도 좋고 러시를 하며 내는 기술이어서 리치 또한 상당한 긴 편이다. 중, 장거리 기습 공격용으로 대단히 쓸만하다.



▲힘을 제압하는 것은 스피드?

**트러스킥(←88)**

근거리에서의 좋은 판정을 가져 근접 난타전에서 유용하게 쓰인다. 데미지도 만족할만한 수준이며 공중콤보용으로도 괜찮아 상당히 쓸만한 기술이다. 상단이란 점과 반시계방향 횡이동에 약한 것이 흠. 원조 킹의 893·킥 같은 용법으로 사용하게 된다.



◀흔히 실제 레슬링에선 로프 반동 후 후속공격으로 이용한다

**블랙 숄더태클(→88)**

긴 거리를 러시하며 공격하므로 중, 장거리 대치시 큰 데미지를 노리고 가끔씩 사용해 볼만한 기술이다. 원조 킹 것과는 달리 상대방이 가드시에 상대에게 배후를 보이게 되므로 주의하자.

**어퍼컷(횡이동 중 88)**

근접 기습 중단기로 매우 쓸만하다. 리치가 짧은 것이 흠. 히트 후 뭔가 추격타가 있을 줄 알았는데 간발의 차이로 연결이 되지 않았다.



▶모션은 보디 블로우에 가깝다

**수평 촙(←⁘)**

데미지가 만만찮고 횡이동에도 강한 편이나 상단판정에 스피드가 상당히 느린 편이라 마음놓고 쓰기가 힘들다. 잘 생각해서 사용하자.

**점핑 니(→★↓↘⁘)**

어퍼 장저(→★↓↘⁘)가 블랙 스매쉬의 대신이라면, 이것은 다크 스매쉬에 대응하는 기술이라는 인상이 짙다. 중단 판정에 앉아 대시에서 나오는 기술이므로 이번 작에 새로 추가된 연속잡기와 함께 이지선다식으로 사용하는 것이 적당하다. 원거리에서는 가드시 상대방의 가드를 흔들리게 하는 효과도 있으므로 거리를 잘 조정해서 사용하면 사용 후 딜레이를 줄일 수 있다.



◀뇌신권?!

**올려치기 엘보(일어서며 ⁘)**

카운터 히트시 상대방을 뒤를 보게 만든다. 이때 어퍼 장저(→★↓↘⁘)로 연결하여 공중콤보를 노리면 막대한 데미지를 입힐 수 있다. 노멀 히트시에는 상대방은 그냥 쓰러지는데 이 경우에도 어퍼 장저로 추가타를 넣을 수 있다.



**프렛싱 엘보(↓⁘)**

다운공격용이다. 중단공격 판정도 가지고 있으며 시스템적으로 낙법이 쉬워졌으며 발동 스피드도 느려 그다지 쓸모는 없는 것 같다. 하지만 리버스 데스밸리 봄(상대 좌측면으로 접근해서 ⁘ or ⁘) 후에 사용하면 상대가 이것을 거의 피하지 못하고 맞게 된다.

**아리킥(↓⁘ ⁘ ⁘ or ↓↘ ⁘ ⁘ ⁘)**

하단판정으로 하단공격이나 다운공격으로 유용하다. 가드되면 치명적인 딜레이가 기다리므로 하단견제용으로 사용할 때는 잘 생각하고 사용하자. 리치가 길고 발동이 빠른 점을 이용해 상대방의 태그 저지에 사용할 수도 있다.

**로우 드롭킥(↙⁘)**

하단이 빈약한 아머킹에게 몇 안돼는 하단공격 기술. 발동시간이 꽤 오래 걸려 눈으로 보고 가드 하기가 쉬운 편이다. 조심하여 사용하자.



**넥 커트킥(⁘)**

원조 킹의 레그 랠리어트와 비슷한 성격의 기술이다. 상단 회전계열의 날아차기로 히트시켰을 때 막대한 데미지를 보장한다. 회전계열 공격의 특성상 횡이동을 저지하는 성질도 가지고 있다.



▲막·강

**급소차기(배후를 보이는 상태에서 ⁘)**

킹의 그것과 동일한 기술로 짧은 리치 때문에 그다지 큰 효과를 기대하기 어렵다.

**스타이너 스크류드라이버(접근해서 ⁘, ↓↓↓ ⁘)**

기본잡기인 브레인 버스터(접근해서 ⁘)에서 파생되는 잡기로, 전작의 터무니없는 데미지에서 35로 알맞게(?) 조정되었다. 커맨드도 간단하고 후속타로 아리킥(↓⁘ ⁘ ⁘ or ↓↘⁘ ⁘ ⁘)이 100% 들어가므로 주력 잡기로서 손색이 없다.

**DDT(접근해서 ↙↙ ⁘)**

킹의 것과 달리 선 자세에서 빠르게 입력할 수 있다. 비교적 간단한 커맨드에 높은 데미지를 보장하므로 의도적으로 노릴만 하다. 잡기 해체도 ⁘로 쉽사리 풀리지 않는 장점을 가지고 있다. 단, 후속타가 불안정한 것이 조금 아쉽다. 원투펀치 등을 히트시킨 후 히트 경직 도중에 입력해 주는 방법으로 시도하는 것이 좋다.



**자이언트 스윙(접근해서 →↘↓↙←→ ⁘)**

전작의 아머킹 최강의 잡기. 킹의 것과 같이 잡기 해체도 쉽고 낙법 또한 가능하다. 그러나 긴 잡기 리치와 빠른 발동으로 인해 여전히 쓸모가 있는 잡기이다. DDT(접근해서 ↙↙ ⁘) 같이 원투펀치 등에서 연결시켜 주는 것이 유효한 패턴이다.

**아머킹 드라이버(접근해서 ↓↙ ⁘)**

32라는 데미지에 비해 커맨드의 효율성 측면에서 따져 보았을 때 그리 좋은 잡기는 아니다. 잡기 기술이 들어간 후, 상당 시간이 지난 후에도 해체 커맨드를 입력해도 유효하므로 더욱 더 사용 가치가 적어진다. 킹과 태그시 특수 태그잡기로 연출된다는 것을 제외하고는….

**마운트 포지션(다운된 상대에게 접근하여 ↙⁘ or ↙⁘)**

킹에게 추가된 다운 잡기로, 누워있는 상대에게 얼티메이트 태클(↓⁘ or ⁘)의 자세로 올라탄다. 이후에는 얼티메이트 태클의 펀치연타를 후속타로서 먹일 수 있다. 팔 꺾기나 기타 연계기술로는 연계되지 않고 오직 펀치 연타뿐이다. 잡기 판정은 좋은 편이나 마땅하게 '이런 상황에서 꼭 들어간다'라고 할 수 있는 확실한 경우는 없는 것 같다.



▲매우 아파 보인다

## 연속 잡기

아머킹에게 추가된 잡기는 총 3개의 루트로 파생된다. 비교적 높은 데미지의 스트레치 머플러로 분기시키는 것을 추천하나 박력있는 연출을 원한다면 트리플 마운트펀치 쪽을 추천한다.

**쵸크 슬리퍼(접근해서 →★↓↘●)**

연속잡기의 시작이 되는 기술로 상대의 등뒤로 돌아가 목을 흔들어 꺾는다. 이후 두 가지 잡기로 파생이 된다.

**하프 넬슨 스플렉스(쵸크 슬리퍼 중 ● ● ●)**

목을 꺾은 상태에서 상대를 뒤로 던져 버린다. 이후에 연계되는 잡기는 없고 이것으로 끝이다.

**몸통읽기 슬리퍼(쵸크 슬리퍼 중 ● ● ●)**

목을 꺾은 상태에서 상대방과 함께 넘어져 버린다. 이후 두 가지 잡기로 분기가 된다.

**트리플 마운트펀치(몸통읽기 슬리퍼 중 ● ● ●)**

상대의 몸 위로 올라가 뒤통수를 세게 3대 가격한다. 박력만점!

**스트레치 머플러(몸통읽기 슬리퍼 중 ● ● ● ●)**

상대의 다리를 붙들어 허리와 함께 꺾어 버린다. 데미지는 이것이 가장 크다.





▶가장 큰 데미지를 노린다면 마지막은 역시 스트레치 머플러이다

## 대전 팁 콤보

사실 어퍼 장저(→★↓↘●)는 예전 「철권 2」시절의 블랙 스매쉬와 비교할 수 없는 낮은 성능이다. 특수중단이라 하단가드, 상단가드의 어떤 자세에서도 가드할 수 있고 나오는 스피드도 기대 이하이다. 하지만 이것은 「철권 2」때의 블랙 스매쉬의 지나치게 좋은 성능에 비교했을 때 그렇다는 것이고, 밸런스 면에 볼 때 이 정도면 적당하다라는 생각이 든다. 근, 중거리전에서 적극적으로 사용할 것을 권한다. 어퍼 장저 히트시 추천 콤보로는 다시 한번 어퍼 장저 ➡ 아리킥 1발(↓●)로 피니쉬하거나 라이트 스트레이트 레프트 어퍼(● ●) ➡ 트러스킥(← ●) 등이 있다. 손이 빠른 플레이어라면 어퍼 장저 히트 후 곧바로 섀도우 랠리어트(→★↓↘●)나 점핑 니(→★↓↘●)를 하는 것도 가능하지만 조금 힘들다.

중거리 견제기로는 트러스킥(←●)과 섀도우 랠리어트(→★↓↘●)가 좋은 효과를 보여준다. 트러스킥은 상대의 공격을 쳐내거나 횡이동 대시 등의 움직임을 차단하는데 좋은 기술이다. 단, 반시계방향 횡이동에 조금 약한 면이 있으므로 주의해서 사용하자. 섀도우 랠리어트는 상대의 횡이동 추격능력이 좋고 무엇보다도 스피드가 엄청나게 빨라 기습적으로 사용하기에 좋은 기술이다.

근거리 견제에서는 원투펀치를 중심으로 한 여러 가지 파생 패턴으로 상대의 공격을 차단하며 아머킹의 페이스로 몰고 가는 것이 기본이다. 원투펀치를 히트시켰다면 히트경직을 이용한 선입력 잡기의 시도도 괜찮고, 엘보(↘●)나 신기술 중 어퍼컷(횡이동 중 ●) 등의 중단 기술들로 빈틈없이 후속공격을 해 나가는 것도 좋다. 신기술 중 올려치기 엘보(일어서며 ●)를 잘 활용하면 좋은 효과를 얻을 수 있다. 중단판정에 노멀 히트시 다운되는 상대에게 어퍼 장저로 추가타를 넣을 수 있으며 카운터 히트시엔 상대방을 배후를 보게 만드므로 이때 어퍼 장저로 상대를 공중으로 띄우고 공중콤보를 먹일 수 있다. 여기까지 성공하면 실로 막대한 데미지를 입힐 수 있다.

잡기기술은 슈타이너즈 파일드라이버(접근해서 ● 후 ↓↓↓●)을 기본으로 하고, 여유가 된다면 DDT(접근해서 ↙↙ ●)나 자이언트 스윙(접근해서 →↘↓↙←→ ●)을 시도하자. 연속잡기는 앉아 대시 중 시도할 찬스는 많이 나오지만 시스템상으로 연속잡기가 해제되기 쉬우므로 끝까지 성공하는 경우는 거의 드물다. 하지만 성공하게 되면 막대한 데미지를 주므로 시도할 가치는 충분하다.

하단기술로 새롭게 추가된 로우 드롭킥(↙●)은 발동 모션이 생소해 처음 경험하는 사람들은 당해 주겠지만 역시 익숙해지면 눈으로 보고 막기 쉬운 기술이다. 따라서 기습적인 하단공격으로 가끔씩 시도할 만은 하지만 남발하지 말자.



# 킹(KING)

새롭게 근·중단기술들의 추가로 타격기계열이 대폭 강화되었다. 단지 여전히 횡이동 연속 잡기, 하단잡기, 다운잡기 등의 특수잡기의 성능이 나쁘고 활용도가 적다는 것은 아쉬울 뿐이다. 따라서 성능이 그나마 좋은 편인 몇 안되는 타격기에 치중해 싸움을 이끌어 나가야만 한다. 킹 그에게 레슬링다운 파이팅을 기대하기는 무리인 것일까?

**변경점**

근·중거리 중단기가 부족했던 킹에게 엘보 훅과 롤링 소배트가 추가되어 근·중거리 전에서 상당히 강력해졌다. 기존의 기술들도 미묘하게 재조정되었으나 전체적인 전법에는 큰 변화를 보이지 않는다. 킹의 주력 근접 견제콤보였던 라이트 스트레이트 레프트어퍼 후에 레프트 미들킥이 더 이상 지상 콤보로 히트하지 않는다. 이로서 라이트 스트레이트 레프트어퍼 기술의 지상견제용으로의 사용 의미는 없어졌다. 그 외 아리킥이 카운터 히트해도 파생되는 스핑 스매쉬가 히트하지 않는다. 하단잡기의 발동이 아주 약간 빨라졌으며 여전히 다운잡기나 횡이동 중 연속잡기들의 판정도 나쁘기는 마찬가지다.

## 기술 설명

**장저(● ●)**

펀치가 아닌 손바닥이다! 타 캐릭터들의 같은 커맨드의 것과 비교해 볼 때 판정이 그저 그렇고 사용 후 딜레이가 크다.

**제일킥(→→●)**

긴 리치와 좋은 판정으로 중거리 견제기로서 상당히 효율적이다. 데미지 또한 만만치 않으므로 스매쉬 어퍼(→→●), 롤링 소배트(→●) 등과 함께 주력 중단공격기로 자주 사용하게 된다.


◀대시 에머킥?

**스매쉬 어퍼(→→●)**

카운터시 상대방을 띄울 수 있다. 가드당했을 때 상대방과 밀착된 상태에서 딜레이가 주어지나 치명적인 정도는 아니다.





**그랜드 스매쉬(→→★●)**

하단판정으로 스매쉬 어퍼(→→●) 와 처음 동작이 비슷해 이지선다격의 견제기로 쓰인다. 데미지는 미약한 수준이나 카운터로 히트시키면 상대방을 스턴시킨다. 스턴시 재규어 백브레이커와 파워 봄으로 연계된다.

**893·킥(←●)**

빠르고 긴 리치, 막강한 판정, 근거리에서 가드시 상대의 가드를 흔들리게 하는 등 이 기술의 활용도는 최고이다. 하지만 상단판정에 사용 후 배후를 보이는 위험부담으로 인해 주력으로 사용하기에는 무리가 따른다. 하지만 최소한 상대방이 이 기술을 앉아서 흘리고 기상어퍼 등으로 반격을 하는 최악의 상황이 연출되는 경우는 거의 없으니 적절한 타이밍이라면 과감하게 공격해 주다. 클린 히트시 다운된 상대방과 거리가 가까우므로 문설트 보디프레스(●)로 다운공격을 노리자.


▲물 건너 옆 나라 녀석들은 이것을 '쌈박질 칵'이라고 부르기도 한다

**브루탈 사이클론(● ●)**

킹의 근접 중단공격 기술의 핵심이 되는 기술. 중단 2연타의 기술로서 발동도 그리 빠르지 않고 판정도 크게 좋은 편은 아니지만 사용 후 딜레이가 없다는 것이 큰 매력이다. 파워 또한 막강하고 공중콤보용 기술로서도 안정성적으로 히트하므로 공중콤보 기술로서도 최고의 활용도를 자랑한다. 다만 전방 대시(→→) 중에는 플라잉 크로스 촙(→→★●) 커맨드와 겹치기 때문에 사용할 수 없다는 점이 큰 아쉬움으로 남는다.

**블랙 봄(→↓↘★●)**

앉아 대시에서 정식으로 파생되는 유일한 중단기술. 가드시 딜레이가 큰 것이 단점이나 판정이나 데미지 면에서는 만족할 만한 수준이다. 카운터로 히트시켰을 경우 상대방은 바운드되어 공중으로 뜨게 되므로 공중콤보를 시도할 수 있다. 앉아 대시 중 연속잡기와 이지선다로 사용하기 위해 만들어 놓은 기술인 것 같으나 오히려 심리전으로 사용하는 것이 효과를 볼 수 있다.



**레그 랠리어트(횡이동 중 ●)**

단발 기술임에도 불구하고 믿기지 않는 파워를 보여준다. 상단이라는 판정과 의외로 느린 발동이 아쉬우나 회전계열 기술로 횡이동에 강하고 사용 후 다운되어 큰 반격을 당하지 않는다. 횡이동 공방전에서 큰 한방을 노리고 가끔 사용해 줄만한 기술이다.



**레그 브레이커(↓↘●)**

킹의 얼마 되지 않는 하단 기술 중 하나. 결정적으로 발동 스피드가 느려 익숙한 상대에게는 히트하기 어렵다는 결점이 있지만 가드시켜도 딜레이가 없는 장점이 있다. 히트시킨 후 다운잡기나 간단한 공중콤보로 연결할 수 있다. 특정 상황에서 다운공격으로 큰 데미지를 줄 수 있지만 다운공격으로서의 효용성은 크게 기대하기 어렵다.

**숄더 태클(→●)**

긴 거리를 러시하며 공격하므로 중, 장거리 대치시 큰 데미지를 노리고 가끔 사용해 볼만한 기술이다. 가드되면 상대방의 가드를 비틀거리게 하지만 특별히 우선권은 가지지 않는다. 어렵지만 공중콤보로도 히트시킬 수 있다.

**다이빙 보디프레스(→→● ●)**

전신을 날려 상대를 덮쳐 눌러 버리는 기술로, 발동이 매우 느려 큰 효과는 기대하기 힘들다. 근거리에서 가드시 상대방을 비틀거리게 만든다. 다운공격 판정도 있다.



▲카운트! 심판 카운트 부탁해요!

**롤링 소배트(→●)**



새로 추가 된 중단킥 기술로, 낮게 날아 몸을 회전시켜 상대방을 가격한다. 발동 스피드도 빠르고 데미지도 만족할 수준으로 상당히 고성능 기술이다. 근거리에서 쓰기에는 조금 무리가 있으므로 거리를 잘 조정해 사용하자. 가드되었을 때도 상대의 가드를 흔들리게 하므로 딜레이도 없다.



**급소차기(뒤돈 상태에서 ●)**

배후를 보이는 상태에서 사용할 수 있는 중단킥 기술. 카운터로 히트시켰을 때 상대를 스턴시킨다.

**엘보 훅(↘● ●)**

브루탈 싸이클론과 함께 킹의 근접 중단기의 핵심이었던 엘보(↘●) 후 기존의 훅(↘●) 기술이 추가되어 연결이 가능해졌다. 엘보가 히트하면 훅은 무조건 히트하며 엘보 기술의 고성능으로 인해 근접에서 사용 빈도가 매우 잦다. 엘보를 가드시키면 상대의 가드가 비틀거려 우선권을 가질 수 있다. 카운터로 히트시켰을 때에는 상대를 다운시키며 아리킥(↓● ● ● or ↓↘● ● ●) 등으로 다운공격이 가능하다. 근접전·난타전에서 펀치기술들과 섞어 적극적으로 사용하자.



▲정말 고마운 기술이다

**브레인 버스터(접근해서 ●)**

킹의 우측 기본잡기. 데미지도 좋고 기술 후 기상 하단 킥으로 상대에게 추가타를 먹일 수 있다.

**머슬 버스터(접근해서 ↓↙←●)**



▲알 수 없는 포즈

상대를 어깨 위로 올린 후 높이 점프해서 꺾어 버린다. 데미지도 만만찮으며 무엇보다도 커맨드가 어렵지 않아 실전에서 자주 사용하게 되는 잡기이다. 사용 후 상대에게 등을 보이고 있으니 문설트 보디프레스(●)로 다운공격을 노려보는 것도 좋다.

**툼스톤 파일드라이버(접근해서 ↙→●)**

자이언트스윙(접근해서 →↘↓↙←→●)이 낙법이 되는 관계로 실질적인 킹의 정면 단발잡기 중 최고의 데미지를 주는 잡기가 바로 툼스톤 파일드라이버이다. 난해한 커맨드 때문에 실전에서 사용하기란 조금 무리가 있을지도 모르겠지만 간편 커맨드(↓↙←→●)를 이용하면 훨씬 입력이 수월해진다. 툼스톤 파일드라이버 후 조금이라도 상대방이 늦게 기상한다면 다운잡기가 추가로 들어가서 상대에게 엄청난 데미지를 줄 수 있다.

**자이언트 스윙(접근해서 →↘↓↙←→●)**

빠르게 발동하고 리치도 길지만 잡기 해체가 간단하고 던져진 후 낙법이 된다. 낙법이 되면 기본잡기 수준의 데미지밖에 주질 못한다.

**DDT(접근해서 ↓↙↓↙●)**

데미지는 툼스톤 파일드라이버(접근해서 ↙→●) 다음으로 큰 단발 잡기이나 커맨드가 어려워 사용할 기회는 극히 드물다. 하단펀치 등으로 상대를 견제한 후 DDT 커맨드를 입력해 주면 반격하려는 상대의 공격을 무시하고 잡아 버리는 경우가 있다.

## 대전 팁 및 콤보

새롭게 추가된 엘보 훅(↘● ●)과 롤링 소배트(→●)로 근, 중거리전에서 유리해진 킹. 근접에서의 장저(● ●) ➡ 엘보 훅으로 이어지는 견제는 좋은 효과를 보여준다. 스매쉬 어퍼(→→●), 제일킥(→→●) 등의 중거리 중단기술과 적절히 연결하여 상단가드를 유도하여 잡기기술을 시도하는 패턴으로 나가는 것이 좋다. 잡기기술 중 부담없이 시도하기 좋은 단발잡기가 적당치 않다는 것은 아쉽지만 그나마 머슬 버스터(접근해서 ↓↙←●)가 판정도 좋고 잡기 해체가 잘 안되므로 이것을 주력 잡기로 이용하자. 전작에서는 낙법하는 상대에게 다가가 툼스톤 파일드라이버(접근해서 ↙→●)를 시도하는 패턴도 그럭저럭 유효했으나 이번 TTT에서는 낙법 종류의 증가로 이것도 여의치 않아졌다.

횡이동 중에 나오는 연속잡기는 횡이동 반경이 커 상대의 공격을 회피하긴 쉬우나 발동이 너무 느려 중수이상에겐 거의 쓸모가 없다고 할 수 있다. 앉아 대시 중에 나오는 암 브레이커(접근해서 →↓↘●)로 시작하는 잡기는 블랙 봄(→↓↘★●)과 섞어 시도하면 가끔 성공할 수 있기도 하다. 하지만 역시 드래곤슬리퍼나 롤링 데스크레이들까지 이어

지는 경우는 드물고 트리플 암 브레이커로 파생시켜 해체 확률이 적고 적당한 데미지를 줄 수 있는 쪽을 추천한다.

공중콤보 부분에 있어서 적당한 띄우기 기술도 없을뿐더러 띄운 후 큰 데미지를 주는 콤보가 없는 킹에게 구태여 공중콤보를 강조하고 싶지는 않다. 점프 4 킥이나 다이너마이트 어퍼(↓↘2), 스매쉬 어퍼(→→2) 카운터 히트시에 부담없이 쓸 수 있는 콤보로는 라이트 스트레이트 레프트 어퍼(2 1) 후에 브루탈 싸이클론(1+2 2)으로 이어지는 안정적 콤보를 권한다. 데미지가 조금 적게 느껴지지만 이 이상의 데미지를 주는 콤보도 거의 없고 안정적으로 히트하므로 이것을 쓰자.

하단공격으로는 역시 사용할만한 적당한 기술이 없다. 근거리라면 라이트 로우킥(↘4) 정도로 자잘하게 견제해 주고, 조금 먼 거리를 기습적으로 공격하려면 역시 울며 겨자먹기 식의 아리킥(↓3+4 4 4 or ↓↘4 4 4)을 이용해 줘야 한다. 아리킥은 3발 모두 사용하는 것 보다 단발로 견제해 주는 것이 안전하며 스피닝 스매쉬로의 전환은 절대 비추천이다. 레그 랠리어트(축이동 중 3+4)는 상대의 횡이동을 저지하며 큰 데미지를 노릴 수 있는 강한 단발기술이다. 그러나 발동이 의외로 느려 히트하기가 쉽진 않지만 상대의 횡이동을 저지하며 겁을 주는 용도로 충분하다. 운이 좋아 히트하면 정말 막대한 데미지를 줄 수 있으므로 가끔씩 횡이동을 지나치게 좋아하는 짜증나는 대전 상대에게 경고의 메시지로 한번씩 날려주는 것도 좋다.

중거리, 근거리 카운터 기술로 적극 추천하는 것은 893·킥(←4)이다. 중거리에서 사용하게 되면 가드당했을 때 상대를 비틀거리게 하지 못하므로 위험하긴 하지만 근거리에서는 마음놓고 카운터 히트를 노린 견제기로서 적극 활용해주자. 단, 헤이하치에게는 일철(귀와 중 상대 오른발 히트시 발동)이라는 상단 4 카운터 자동 반격기가 존재하므로 봉인시키자.



# 미쉘 창(MICHELLE CHANG)

세월의 흐름을 이겨내지 못한 것일까? 몇몇 기술들의 약화와 시스템상의 불리함으로 전체적인 약화가 눈에 두드러지는 캐릭터 미쉘. 그녀에게 있어서는 이번 TTT는 갱년기인지 상당히 힘든 모습을 보여준다. 날이가면 갈수록 그 강력함이 하늘을 찌르는 '平八'옹께 스테미너 유지법이라도 배워봐야 할 것 같다.

**변경점**

「철권 2」때와 비교해 기술면에서 큰 발전이 없는 캐릭터 미쉘. 기본적 기술들의 구성은 줄리아와 거의 동일하지만 줄리아가 가진 몇몇 기술들의 부재로 전체적으로 상당히 약해진 모습을 보인다. 주력 중단기인 호신주가 히트해도 상대방이 다운되지 않는 것이 매우 아쉽고, 새롭게 생긴 신기술들의 성능이 그리 좋지 않은 것 역시 치명적이다. 판정이 좋아 상대의 공격을 잡아서 흘리고 한방을 노릴 수 있었던 참추통천포가 더 이상 상대방을 띄울 수 없게되었다는 것도 이해가 안돼는 부분 중 하나이다. 또한 공중콤보 후 마땅하게 집어넣을 기술도 없어 미쉘을 「철권 2」때의 한방으로 승부하는 매력조차도 잃게 만들었다. 상대를 공중에 띄운 후 만들어진지 4년이 되가는 클래시컬한 콤보를 사용해야 한다는 것은 정말 괴롭다(「철권 2」시절의 초반 콤보 정도밖에 통용이 안 된다). 유일하게 파워 업 한 점이 있다면 '제 3 복장'이 생겼다는 정도랄까…

## 기술 설명

**통천포(1 1 1)**

상, 중, 중의 판정으로 「철권 2」때부터 꾸준히 애용되어 온 견제와 공격을 동시에 해낼 수 있는 기술. 2번째 공격에서 창궁퇴(1 1 4 3)로 변환이 가능하여 이지선다의 심리전도 시도할 수 있다. 첫발이 카운터 히트하면 3발 모두 히트하여 공중콤보를 넣을 수 있다. 왼잽 모션으로 시작하므로 판정도 좋다.

**천포(→ 1)**

통천포(1 1 1)의 마지막 세 번째 모션만 단독으로 한다. 상단기술을 흘리는 특징이 있어 펀치 난타전에서 상대의 상단펀치 등을 흘리며 사용하는 것이 주된 사용법이다. 히트 후 통천포 히트시와 마찬가지로 공중콤보가 가능하다. 횡이동 약하므로 주의하자.


▲천포

**호신주(←→ 1)**

근접 중단기로 유용하게 쓰였던 이 기술은 더 이상 상대방을 다운시키지 못한다. 그러나 아직 스피드와 판정 등은 건재하므로 근접 견제기로 활용하자. 미쉘에게는 줄리아와 달리 마땅한 공중콤보용 기술이 없으므로 공중콤보용 기술로도 상당히 유용할 것이다.

**질보장권(↓↘ 1)**

미쉘에게는 아쉽게도 이 기술 후 질보연주가 존재하지 않아 시간차 심리전이나 공중콤보로 이용 하기는 여의치 않다. 스피드가 빠르고 판정은 좋지만 데미지가 그다지 크지 않다. 그나마 기술 히트시 상대를 다운시킬 수 있다는 정도….


▶맹호 경파산? 그러나 터무니없이 적은 데미지

**전소퇴(앉으며 ●)**

빠른 스피드와 좋은 판정으로 근접 하단 견제기로 사용된다. 가드되었을 때의 딜레이가 적어 오히려 먼저 공격할 수도 있을 정도이다. 다운공격으로도 효과적이다.

**신각전소퇴(● ●)**

전소퇴(앉으며 ●)와 같으나 상단 ●킥 후 전소퇴로 들어간다. 상단 ●킥의 빠르고 좋은 판정으로 상, 하의 복합 견제기로서 그 가치가 더욱 빛난다.

**후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 ● ●)**

전작에 비해 안정성이 늘었다. 상대방의 횡이동, 백대시 중에 맞춰도 거의 2발 모두 히트한다. 단, 여성 캐릭터에게 2발 모두 히트하기가 힘든 것은 여전하므로 사용을 자제하자. 앉은 자세에서 펀치를 히트시킨 후 창공포(일어서며 ●)와 이지선다 공격으로 사용하는 것이 보통이다.

**대전붕추(↘● 히트시 ●)**

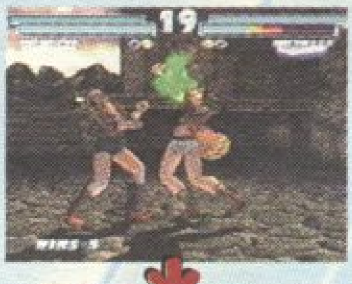
첫발이 히트되어야지만 2발까지 발동이 된다. 히트했을 때의 데미지는 막강하나 발동이 조금 느리고 가드시에 딜레이가 상당한 것이 흠.

**연권대전붕추(● ● ● 첫 번째 공격이 카운터 일 때)**

미쉘 최고의 띄우기 기술로 첫발이 카운터일 때만 발동이 된다. ●의 모션으로 시작하는 만큼 판정은 매우 좋으며 카운터 히트도 그리 까다롭지 않다. 3발 모두 히트 후 러시로 추격해 공중콤보를 연계시키는 것이 이 기술의 압권. 호신주(→●) 등의 기술로 추격해 여러 가지 콤보를 시도할 수 있다.

**참추통천포(일어서며 ● ● ●)**

좋은 판정과 엄청난 데미지의 띄우기 기술이었던 참추통천포는 더 이상 상대방을 공중에 띄우는 것이 불가능해졌다. 카운터로 히트시켜도 마찬가지. 참추창궁퇴(일어서며 ● ● ● ●)와의 이지선다 공격 이상의 용법은 기대하기 힘들다.





▲공중에 뜨질 않는다!

**참격통천포(● ● ● ●)**

참추통천포((일어서며 ● ● ●)와 같은 모션의 기술이나 일어선 자세에서 기술을 하는 것이 틀리다.

**참추전소십자파(일어서며 ● ● ●)**

참추에서 전소십자파로 변환되는 기술. 중간의 전소퇴 부분이 히트하게 되면 마지막까지 모두 히트하여 공중콤보가 가능해진다. 이 점을 이용하여 근거리 기습으로 가끔씩 쓸 만하다. 하지만 가드되었을 때의 딜레이는 가히 살인적이니 막혔다면 각오하자.

**횡권(↓↘●)**

중단의 빠른 찌르기로 스피드나 데미지는 만족할만 하지만 커맨드가 어려워 과연 얼마나 실전에 사용할 수 있을지 의문이 든다. 매우 미묘한 커맨드 입력을 요구한다.



▲과연?

**전질보(→●)**

원거리를 단숨에 점프해 상대를 정권으로 가격한다. 무엇보다도 이 기술은 상대방의 횡이동을 차단하는 효과가 크다는 장점이 있다. 상단판정이므로 신중하게 사용한다면 원거리에서의 견제에 상당히 유용하게 쓸 수 있을 것이다.



▲거리가 멀다고 방심하지 마라

**열붕장(횡이동 중 ●)**

횡이동 중 손바닥으로 상대를 가격한다. 데미지와 판정이 좋아 중단 견제기가 부족한 미쉘에게 요긴하게 사용된다.



▲그나마 고마운 신기술

**궁보(횡이동 중 ●)**

동작은 하단공격처럼 보여 열붕장(횡이동 중 ●)과 이지선다의 기술로 쓸 수 있을 줄 알았는데 아쉽게도 판정은 특수중단이었다. 데미지도 좋지 않고 쓸만한 기술이 전혀 아니다.



**홍련권(횡이동 중 ● ●)**

궁보의 모션을 캔슬해 열붕장(횡이동 중 ●)으로 상대를 가격한다. 원래 이 기술의 의도는 '궁보의 모션으로 상대의 하단가드를 유도하고 궁보를 캔슬해 열붕장으로 상대를 가격한다'가 돼야겠지만 궁보 자체가 하단기술이 아니므로 결국은 페이크의 의미가 전혀 없다. 열붕장 쪽으로 빠르게 공격하는 것이 낫다.

**이기각(횡이동 중 ● ●)**

2발 모두 히트하면 상대를 공중으로 띄울 수 있다. 아쉽게도 두 번째 공격이 상단판정이라 측면에서 사용했을 때 두발 모두 안 들어가는 경우가 자주 발생한다. 발동은 빠르고 첫발의 판정도 나쁘지 않아 사용을 추천하기도 자제하라고도 말하기 힘든 애매한 기술.



▲동작은 정말 예쁘다

**호쌍연퇴(↘ ●●)**

상단을 회피하는 특성이 있으며 두발 모두 히트하면 공중콤보가 가능하다. 하지만 상대의 횡이동에 상당히 약하고 이기각처럼 2발이 다 맞지 않는 경우도 빈번하다. 상대의 상단 공격을 예측하고 사용해주면 좋은 결과를 기대할 수 있다.



▲오리지널 천궁퇴는 이런 모션이 되어야만 합니다

**프론트 스플렉스(접근해서 ●●)**

기본적인 우측잡기로 전소퇴(앉으며 ●●)가 다운공격으로 들어간다.

**풀넬슨 스플렉스(접근해서 ↘ ●●)**

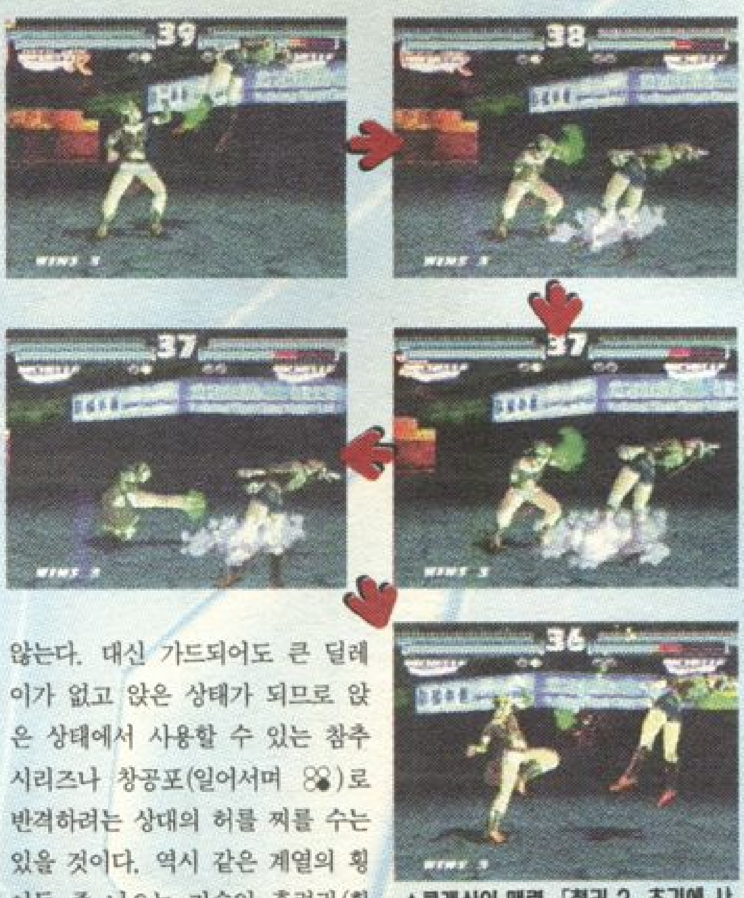
유일한 커맨드잡기.

## 대전 팁 및 콤보

중거리 중단공격기가 그리 신통한 것이 없이 호신주(→→●●)와 질보장권(↓↘●●)에 의존해야 한다. 그나마 호신주가 이번 TTT에서 상대를 다운시키지 못하게 변해 버린 것이 아쉽다. 전질보(→→●●)는 중거리 이상의 리치를 가진 신기술로서 상대의 횡이동을 추격하는 성능이 상당히 좋은 편이다. 하지만 상단판정에다가 상대방이 앉아서 흘렸을 때의 큰 딜레이를 감안한다면 마음놓고 쓸만한 기술은 아니다. 중거리 이상의 거리에서 횡이동으로 서로 빈틈을 노리는 대치 상태의 상황에서 기습적으로 사용하면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

근·중거리 펀치 난타전에서는 상단기술을 흘리는 특성이 있는 천포(→●●)가 매우 유효하다. 상대에게 가드되면 밀착된 상태에서 딜레이가 주어지기는 하나 치명적인 정도는 아니니 마음놓고 쓰자. 단, 중거리 이상에서의 횡이동에서 약한 면을 보이므로 상대와의 거리를 잘 재고 사용해야 한다. 역시 이번에 추가된 신기술 호쌍연퇴(↘●●)도 상단공격을 흘리고 상대를 띄우기에 좋은 기술이나 천포보다 가드 후의 딜레이도 크고 횡이동에 약하기 때문에 더욱 근접해서 써줘야만 한다. 파워는 천포보다 훨씬 좋으며 천포로 시도하지 못하는 공중콤보들을 시도할 수 있으므로 노려도 좋은 기술이다. 근거리에서 상대의 공격을 예측하고 카운터로 처내기 좋은 통천포(●● ●● ●●)와 연권대전붕추(●● ●● ●●)는 「2」 때의 좋은 판정이 건재하니 카운터의 찬스가 보인다면 적극적으로 사용해 주는 것이 좋다. 문제는 천포, 통천포, 연권대전붕추 등으로 상대방을 띄웠다 해도 마땅한 공중콤보가 없다는 것. 다행스럽게도 안될 줄 알았던 「철권 2」 초반의 공중콤보들이 가능하고 그럭저럭 괜찮은 데미지를 보여 준다. 하지만 역시 뭔가 부족하다는 느낌은 절실하다.

신기술 열봉장(횡이동 중 ●●)은 중단기가 부족한 미쉘에게 그나마 도움이 되는 기술이다. 횡이동에서 나오는 같은 계열의 기술 궁보(횡이동 중 ●●)는 아쉽게도 특수중단이라 열봉장과의 이지선다가 성립되지 않는다. 대신 가드되어도 큰 딜레이가 없고 앉은 상태가 되므로 앉은 상태에서 사용할 수 있는 참추 시리즈나 창공포(일어서며 ●●)로 반격하려는 상대의 허를 찌를 수는 있을 것이다. 역시 같은 계열의 횡이동 중 나오는 기술인 홍련권(횡이동 중 ●● ●●)은 사실상 페이크의 의미가 전혀 없으므로 이 기술을 처음 당하는 상대에겐 몇 번 정도 통하겠지만 익숙해진 상대에겐 그리 쓸모 없는 기술이 될 것이다. 역시 횡이동 중 나오는 신기술 이기각(횡이동 중 ●● ●●)도 중단으로 시작하는 띄우기기술이라 처음엔 굉장히 유용한 줄 알았지만 2발째가 매우 불안정해 상대의 측면에서 시작했다면 2발째가 히트되지 않는 경우가 허다하다. 상대와의 각도를 잘 보면서 사용하든지 아예 이 기술의 존재를 잊어버리든지 둘 중의 하나이다.



▲클래식의 매력 「철권 2」 초기에 사용되던 콤보이다

통천포(●● ●● ●●) 첫발이 가드되었을 땐 2발 후에 창궁퇴(↘●● ●● ●●)로 전환하여 허점을 줄이자, 창궁퇴의 후소퇴(앉아 전진 시작시 ●●) 부분까지는 허점도 크게 없으며 상대와 거리가 멀어져 큰 반격을 당하지 않는다. 전소퇴(앉으며 ●●) 히트 후 창공포(일어서며 ●●)와 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 ●● ●●) 의 이지선다 전법도 잘 먹히는 패턴 중에 하나이다. 근접전에서는 전소퇴 대신 하단 윈 펀치 등을 히트시키고 역시 같은 방법의 이지선다 패턴을 이용할 수 있다.

잡기가 빈약하여 상대적으로 우측 기본잡기인 프론트 스플렉스(●●)와 풀넬슨 스플렉스(↘●●)를 주력으로 사용해야 한다. 커맨드 잡기인 프론트 스플렉스는 발동 스피드와 판정이 별로여서 그리 썩 좋은 잡기는 아니지만 양손을 써서 풀어야 하는 잡기인 만큼 쓸 수밖에 없다.



## 줄리아 창(JULIA CHANG)

신기술 홍관비붕주의 추가로 더욱 VF3의 아키라같은 파이팅 스타일을 보여주는 줄리아. 「철권 3」에 비해 큰 변경점 없이 그때 그 기분으로 즐길 수 있는 캐릭터이다. 여전히 공중에 띄우면 일반적인 수준 이상을 초월한 화려하고 큰 데미지의 공중콤보 기술들을 시도할 수 있으므로 즐겁기가 그지없다.

**변경점**

「철권 3」에 비해 큰 변화가 보이지 않는 줄리아. 주요 기술들인 호신주, 질보연주, 대전붕추 등이 건재해 기본적 대전 패턴에는 큰 변화가 없다. 다만 전체적인 시스템의 변화로 직선계열 스트레이트성 공격들의 횡이동 추격성이 약화되어 호신주나 질보연주 등의 기술사용에 조금 주의할 필요가 있다. 다만 공중콤보 면에서는 큰 변화가 있어 더 이상 질보연주를 이용한 콤보들은 사용하기 힘들어졌다. 대신 이것보다 더 공중콤보로 사용하기 최적인 신기술 홍란비붕주의 추가로 공중콤보 면에선 오히려 더욱 파워 업 했다고 볼 수 있겠다. 기존 기술 천궁퇴의 강화와 신기술 섬신후소퇴의 추가로 하단공격에 있어서도 부족함이 보이지 않는다. 횡이동을 어느 정도 견제해 주는 신기술 이합천퇴와 횡이동 중 발동되는 신기술 충추로 횡이동 싸움에서의 불리함도 어느 정도 해소되었다.

## 기술 설명

### 호신주(→→ )

미셸의 것과는 달리 히트시 상대를 다운시킨다. 발동도 빠르고 좋은 판정으로 근, 중거리전에서 질보연주(↓ )와 함께 주력 중단기로 애용하게 될 것이다. 데미지가 조금 적은 편이 아쉽다.

### 질보연주(↓↘ )

「3」에서는 공중콤보와 중거리 견제기로 최고의 활용성을 자랑하던 다용도의 기술이 이번 TTT에서는 공중콤보로 사용했을 때 히트된 상대가 멀리 날아가 버려 공중콤보 용으로의 활용성이 줄어들었다. 그러나 여전히 중단기술로는 최고 수준이니 2격째의 시간차 공격 등을 잘 활용하여 적극 사용하자.

### 전소퇴(앉으며 )

빠른 스피드와 좋은 판정으로 근접 하단 견제기로 사용된다. 가드되었을 때의 딜레이가 적어 오히려 먼저 공격할 수도 있다. 다운공격으로도 효과적이다.

### 신각전소퇴( )

전소퇴와 같으나 상단 킥 후 전소퇴로 들어간다. 상단 킥의 빠르고 좋은 판정으로 상, 하의 복합 견제기로서 그 가치가 더욱 빛난다.

### 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 )

「철권 3」에 그것에 비해 안정성이 늘었다. 상대방의 횡이동, 백대시 중에 맞춰도 거의 2발 모두 히트하게 된다. 단, 여성 캐릭터에게 2발 모두 히트하기 힘든 것은 예전과 같으니 사용을 자제하자. 앉은 자세에서의 펀치를 히트시킨 후 창공포(일어서며 )와 이지선다 공격으로 사용하는 것이 보통이다.

### 대전붕추(↘ 히트시 )

첫발이 히트되어야지만 2발까지 발동이 된다. 히트했을 때의 데미지는 막강하나 발동이 조금 느리고 가드시 딜레이가 상당한 것이 흠.

### 연권대전붕추(   첫 번째 공격이 카운터일 때)

줄리아 최고의 띄우기 기술로 첫발이 카운터일 때만 발동이 된다. 의 모션으로 시작하는 만큼 판정은 매우 좋으며 카운터로 히트도 그리 까다롭지 않다. 3발 모두 히트 후 러시로 추격해 공중콤보를 연계시키는 것이 이 기술의 압권. 호신주(→→ )나 질보장주 등으로 추격해 여러 가지 콤보를 시도할 수 있다.

### 참추통천포(일어서며 )

좋은 판정과 엄청난 데미지의 참추통천포는 더 이상 상대방을 공중에 띄우는 것이 불가능해졌다. 카운터로 히트시켜시켜도 마찬가지. 참추창공퇴와의 이지선다 공격 이상의 용법은 기대하기 힘들다.

### 참추전소십자파(일어서며 )

참추에서 전소십자파로 변환되는 기술로 중간의 전소퇴부분이 히트하면 마지막까지 모두 히트하여 공중콤보가 가능해진다. 이 점을 이용해 근거리 기습으로 가끔씩 써 줄만 하다. 하지만 가드되었을 때의 딜레이는 가히 살인적이니 막혔다면 각오하자.

### 운폐일월파(→ )

TTT에서 추가된 기술로 상단 회피 성격을 가졌다. 카운터시에는 띄우므로 역시 공중콤보가 가능하다. 리치가 짧으므로 근접전에 사용하는 것이 좋다.

### 홍란비붕주(↘  ←→ )

3단 콤보 기술로 버파 3의 아키라의 수라패왕고화산을 연상시키는 기술이다. 첫발이 히트하면 2번째까지는 무조건 히트하여 2발까지는 견제기로 사용하고 3발째는 시간차를 이용 심리전으로 이용해주자. 공중에서 히트시 3발 모두 히트하여 상당한 데미지를 주므로 질보연주를 대신하는 공중콤보용 기술로서 그 유용성이 부각된다. 모든 띄우기 기술에서 호신주를 끼워 이것으로 연결시킬 수 있다는 점도 큰 매력이다.

### 충추(횡이동 중 )

횡이동 전용 기술.

### 섬신후소퇴(← )

하단공격 기술로 이것에 맞은 상대는 경직된다. 히트 후 줄리아는 앉은 상태이므로 제패니즈 오션싸이클론봄(↓↙/↓↙ ) 잡기로 연결해주는 것이 유용하다. 카운터시에는 상대방을 다운시키므로 후소천궁퇴로 이어지는 공중콤보도 가능하다.

### 이합천퇴(← )

반시계방향의 횡이동을 견제하기에 괜찮은 기술. 카운터 히트시 상대를 스턴시키므로 몇 가지 공중콤보가 가능하다.

### 데스 밸리 봄(접근해서 )

기본 잡기지만 데미지가 큰 편이다. 후속타로 전소퇴도 들어간다.

### 매드 액스(접근해서 ↓↙←→ )

발동속도, 리치 모두 최고인 줄리아 잡기기술. 데미지도 줄리아의 것들 중 2번째로 좋다. 커맨드 입력도 간단한 편이라서 애용하게 될 것이다.

### 제패니즈 오션사이클론 봄(접근해서 ↓↙/↓↙ )

줄리아의 잡기기술 중 최고 데미지의 잡기 기술. 하지만 커맨드가 까다로워 시도할 기회는 많지가 않다. 하단 나 신기술 섬신후소퇴를 노멀 히트시킨 후에 시도하는 것이 좋다.

## 대전 팁 및 콤보

줄리아의 주력 중거리공격 패턴이었던 질보연주(↓↘1 2)로 접근해 시간차 2격과 메드액스 (↓↙←4)의 패턴이 아직도 통용된다. 상대의 중거리공격은 신각전소퇴(4 4)로 차단하고 근접전에선 통천포(1 1 1)나 연권대전봉추(1 2 1)의 카운터 한방을 노리는 전법으로 가는 것이 좋다. 천포통천포나 연권대전봉추를 히트시켰을 경우, 현재까지 알려진 최강 콤보인 하단 왼 펀치 ➡ 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 4 3) ➡ 홍란비봉주(↘4 2←→1)로 이어지는 콤보로 이어주자. 겉보기부터 화려하기 그지없고 데미지 또한 막강하다. 새롭게 추가된 기술인 운페일월과(→1+2)는 상대의 상단 공격을 흘리는 특성도 있으며 근거리에서 최고급의 판정을 자랑하는 고성능 중단기이다. 가드되었을 때도 큰 딜레이가 없으며 이것을 카운터 히트시켰을 땐 상대를 연권대전봉추만큼 높이 띄울 수 있다. 적당한 높이로 띄우므로 공중콤보가 매우 안정적으로 들어간다.

통천포 첫발이 가드 되었을 때는 2발 후에 창궁퇴(1 1 4)의 세 번째 공격으로 전환하여 허점을 줄이자. 창궁퇴의 후소퇴 부분까지는 허점도 크게 없으며 상대와 거리가 멀어져 큰 반격을 당하지 않는다. 근, 중거리 견제기로 최적인 신각전소퇴(4 4)는 「철권 3」 시절 상단 킥을 히트 켜도 상대방이 하단 흘리기로 반격할 수 있었기에 남발하는 것은 곤란했으나, 이번 TTT에서는 하단 흘리기의 약화로 하단 흘리기에 그다지 개의치 않고 사용할 수 있게 되었다. 전소퇴 까지 히트한 후 창공포(일어서며 4)와 후소천궁퇴의 이지선다의 전법도 잘 먹히는 패턴 중에 하나이다. 근접전에서는 전소퇴 대신 하단 왼 펀치 등을 히트시키고 역시 같은 방법의 이지선다 패턴을 이용할 수 있다. 줄리아의 잡기는 모두 성능이 좋으니 매드액스(접근해서 ↓↙←→2)에 치중하지 말고 여러 가지 잡기들을 번갈아 써주면서 상대방을 혼란에 빠지게하자. 거의 모든 잡기 후에 후속타로 전소퇴가 들어가니 데미지도 짭짤하게 줄 수 있다.

# 태그 콤보를 노려라!

### 1. 태그는 왜 필요한가!?

TTT에서는 태그가 무척 중요하다. 만일 태그를 모르고 싸운다면 상대에 비해 절반의 체력만을 가지고 불리한 게임을 이끌어 나가게 되는 것과 마찬가지이다. 게다가 태그 대기중인 캐릭터는 체력이 점차 회복되므로 태그를 효율적으로 한다는 것은 상대보다 몇 배의 체력을 더 가지고 유리한 게임을 전개해 나간다는 것이다.

### 2. 태그의 전략성

체력이 부족하다고 태그는 아무 때나 해도 되는가? 대답은 '그렇지 않다'다. 일단 태그를 하기 위해 들어가는 캐릭터는 완전한 무방비 상태가 되고 상대에게 등을 보이게 된다. 만일 상대가 리치가 긴 기술로 견제하고 있다면 태그를 하러 들어갔다가 오히려 뒤통수를 얻어맞게 되는 격이 된다. 또 태그를 하고 나오는 캐릭터 역시 완전 무방비 상태가 되므로 무작정 태그를 하다가는 상당히 위험한 상태에 빠지게 된다. 잘못하다가는 가드 불능의 강력한 기술을 얻어맞게 되는 경우도 발생하게 된다. 낙법태그도 있지만 상대의 낙법태그를 눈치챈 상대방은 가드 불능 기술을 노릴 것이다.

### 3. 안전한 태그의 방법은?

그러므로 안전하게 태그를 할 수 있는 태그 콤보는 꼭 익혀두어야 한다. 물론 태그 콤보가 자신이 없다면 그냥 상대를 띄운 후 바꾸거나 체인지 잡기(2+체인지 버튼)로 태그를 해도 좋겠지만 이왕이면 상대에게 큰 데미지를 입히면서 태그를 할 수 있으면 좋을 것이다. 안전하면서도 상대에게 큰 타격을 줄 수 있는 것. 바로 그것이 태그 콤보이다.

### 4. 태그콤보는 어떻게 노리는가!?

태그 공중 콤보는 체인지 버튼을 누르는 타이밍이 조금이라도 늦으면 콤보를 맞출 수 없다. 그러므로 태그를 노리고 공중콤보를 노릴 때에는 띄우는 기술을 발동하는 버튼(예를 들면 풍신권에서 2)을 누르자마자 연속으로 누른다는 기분으로 체인지 버튼을 누른다(연타해도 OK). 히트하면 체인지가 되고 히트하지 않으면 체인지는 취소된다. 그러므로 태그 콤보를 노리고 체인지 가능한 띄우기 기술을 발동할 때에는 언제나 체인지 버튼을 연속으로 누를 준비를 해두자.

### 5. 캐릭터별 태그 테크닉 일람

그렇다면 각 캐릭터별로 태그 콤보 및 태그잡기는 어떤 것이 있을까?

#### *1)카자마 진 - 상성연출(화랑, 헤이하치)*

진 카자마는 태그 콤보를 노리기에 무척 좋은 캐릭터이다. 일단 자신에게도 띄울 기회가 많고 파트너가 상대를 높이 띄웠을 때에도 태그되어 나오면서 평소에 자신이 띄웠을 때에는 할 수 없었던 강력한 공중콤보를 먹일 수 있는 기회가 생긴다. 추천 태그 파트너는 상당히 높이 띄울 수 있는 화랑(라이징 블레이드)이나 헤이하치(귀신권)등이다.

**● 체인지 가능기술**

- 타격기 -

풍신권(→★↓↘2) - 띄우기 공격의 대명사

귀신 죽이기(횡이동 중 2)

추돌(일어서며 2)

- 던지기 -

초박치기(→→1+2) - 대기 캐릭터가 준인 경우에만 가능(상성연출)

**● 태그콤보**

뇌신중단각(→★↓↘1 3) - 등장할 때 선입력 타이밍이 중요하다. 높이 떴을 때만 가능

뇌신권(→★↓↘1) ➡ 백로유무(1+4 2) ➡ 통발 (→→2)

뇌신권(→★↓↘1) ➡ 나살문 일

풍신권 ➡ 풍신권 ➡ 통발

1 ➡ 나살문 일 (낮게 띄웠을 경우)

#### *2) 미시마 헤이하치 - 상성연출(진, 요시미츠)*

헤이하치도 진과 마찬가지로 띄울 수 있는 기회가 자주 있는 캐릭터이기 때문에 태그 콤보를 시작하기에 좋은 캐릭터이다. 추천 태그 파트너는 진이나 화랑이다.

**● 체인지 가능기술**

- 타격기 -

풍신권(→★↓↘2)

귀신권(→→2)

- 던지기

초박치기(→→◎) - 대기 캐릭터가 진인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그 콤보

뇌신권(→★↓↘◎) - 높이 떴을 때만 가능. 등장할 때 선입력 타이밍이 중요하다

◎ ➡ 다문살·일(→◎ ←◎ ◎)

◎ ➡ 나락쓸기 ➡ 뇌신권(→★↓ ◎ ◎★◎) ➡ 기와깨기(앉으면서 ◎)

풍신권 ➡ 풍신권 ➡ 풍신권

풍신권 ➡ 붕권

### 3) 카자마 준

준의 경우는 무척 높이 띄울 수 있는 귀신죽이기가 있지만 공중콤보를 맞추는 면에서는 그리 훌륭하지 못한 캐릭터이다. 대신 띄울 수 있는 기술들이 여러 가지 있으므로 태그 콤보를 시작하기에 좋을 것이다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

귀신죽이기(→◎)

용차차기(←◎)

향월(일어서며 ◎) - 상대와 거리가 멀어지기 때문에 태그 콤보는 불가능해 보인다

창창장(↙◎)

- 던지기 -

벚꽃(←◎) - 대기 캐릭터가 진인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그 콤보

백로유무 2타 (◎) ➡ 백로유무 하단각(◎ ◎ ↓◎)

### 4) 레이 우롱 - 상성연출(폴, 브라이언)

레이의 경우는 의외로 자주 태그를 노릴 수 있다. 도궁각은 누워서 상대의 공격을 피한 후 띄울 수 있는 기술로 커맨드도 간단해 풍신권 같이 비교적 난해한 커맨드로 띄우는 것보다는 손쉽게 태그 콤보를 노릴 수 있을 것이다. 그러나 레이는 공중콤보 면에서는 그다지 좋지 않으므로 태그되어 나오면서 기본적인 콤보만을 먹인 후 각종 자세 변환으로 기상하는 상대에게 심리전을 노리는 것을 추천한다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

도궁각(누운 상태에서 상대가 머리 쪽에 있을 때 ◎) - 상대를 높이 띄운다

권참연각(◎ ◎ ◎ ◎) - 상대를 높이 띄운다

- 던지기 -

비공각(◎) - 상대방이 땅에 떨어진 후 대기 캐릭터는 반대 방향에서 등장

● 태그 콤보

대점프 킥(↗◎) ➡ ◎ ➡ 용성중단각(→★◎ ◎ ◎ ◎ ◎)

◎ ➡ 용성중단각(→★◎ ◎ ◎ ◎ ◎)

### 5) 포레스트 로우 - 상성연출(폴)

로우 역시 띄울 수 있는 기회가 꽤 자주 있는 캐릭터로, 태그시 공중콤보를 평소보다 강력한 것으로 결정지을 수 있다. 또한 존경 후에도 특수한 태그 콤보를 먹일 수 있다. 특히 파트너가 폴인 경우에는 '그레이트(Great)'라는 소리가 나오는 일명 '그레이트 태그 콤보'를 할 수 있다.

● 체인지 가능 기술

- 타격기 -

드래곤 스톰(←◎ ◎ ◎) - 상대를 높이 띄운다

드래곤 어퍼컷(일어서며 ◎) - 상대를 높이 띄운다

서머솔트 킥(↗◎)

서머솔트 페이크(↓↑★ ◎)

드래곤 러쉬(←◎ ◎ ◎) - 상대가 엎어져 떨어진다

존경(→◎ ◎) - 보통 때에는 상대를 날려보내는데, 히트 순간 체인지 버튼을 눌러서 체인지를 한다. 일부 캐릭터를 제외한 공통 연출로, 상대는 스턴되면서 대기 캐릭터가 등장하며 자동적으로 공격한다. 만약 대기 캐릭터가 폴이라면 상성연출로 특별한 콤보를 사용할 수 있게 된다.

- 던지기 -

드래곤 니(→→◎) - 사용 후 반대편에서 대기 캐릭터가 출현하며 상대는 떨어지는 순간 낙법이 가능하다

● 태그 콤보

드래곤 썸머(◎ ↑◎) ➡ 드래곤 러쉬(←◎ ◎ ◎)- 드래곤 썸머 후 약간의 전방 대시 필요

드래곤 썸머(◎ ↑◎) ➡ 드래곤 테일(↙◎)

존경(→◎ ◎) - 체인지 캐릭터에 따라 특수한 기술을 사용하며 등장

◎ ➡ 드래곤 너클 콤보(→◎ ◎ ◎)

◎ ➡ 드래곤 러쉬(←◎ ◎ ◎)

### 6) 폴 피닉스 - 상성연출(레이, 로우)

폴은 태그 콤보를 노릴 수 있는 체인지 가능 기술이 3개가 있지만 이 중에서 실용적으로 띄울 수 있는 것은 이질풍이나 표와 정도이다. 표와의 경우에는 카운터일 때만 뜨므로 의도적으로 태그 콤보를 노리기 힘들고 이질풍 정도가 태그 콤보를 노릴 수 있는 기술이다.

● 체인지 가능기술

-타격기 -

이질풍(↓↘→◎) - 노멀 히트시 상대를 띄운다

엽앵철기(선앵철기) (↓↘◎ ◎ ↓↙← ★◎ ◎ ◎)

표와(↓↙←★◎) - 카운터시 체인지 가능

- 던지기 -

이당(→→◎) - 대기 캐릭터는 상대가 땅에 떨어진 후 반대편에서 출현

● 태그 콤보

대점프 ◎ (↗◎) ➡ ◎ ➡ 쌍비천각(↗◎ ◎)

◎ ◎ ➡ 붕권(↓↘→◎)

◎ ◎ ➡ 쌍비천각(↗◎ ◎)

◎ ➡ 붕권스텝(↓↘→) ➡ 기상 ◎ (일어서며 ◎)

◎ ◎ ➡ ◎ ➡ ◎ ➡ 붕권

### 7) 에디 고르도 - 상성연출(화랑)

에디는 보기와는 다르게 비교적 자주 띄울 수 있는 캐릭터이지만 반면 공중콤보가 빈약해 태그 콤보가 더 절실한 캐릭터일지도 모른다. 에디의 띄우는 기술들은 성능이 좋아 상당히 높이 띄우므로 태그 콤보의 준비 캐릭터로 의외로 좋다. 그러나 에디 자신이 공중콤보를 노린다면 공중에서는 큰 데미지를 입히지 못할 것이다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

비리바(↘◎)

브카온(물구나무 중 ↓◎) - 물구나무 중에 상대의 타격기를 흘리고 띄울 수 있다

- 던지기 -

없음

● 태그콤보

콤보지라르 ➡ 아우토슈타르(⁘ ⁘ ⁘ ⁘)

### 8) 린 샤오유

린 샤오유는 띄우기로 먹고산다고 해도 과언이 아닐 정도로 상대방을 자주 띄우는 캐릭터이다. 체인지 가능한 띄우기 기술은 호미각 뿐이지만, 이 호미각은 샤오유의 주력 띄우기 기술이므로 별다른 문제는 없다. 공중콤보 면에서도 파워는 떨어지지만 꽤 많이 맞출 수 있어 상대에게 정신적 부담을 주로 싶을 때 태그 콤보 파트너로 선택하면 좋을 것이다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

호미각(뒤돈 상태에서 ⁘)

- 던지기 -

공작도퇴(→⁘ ⁘) - 대기 캐릭터가 진인 경우에만 가능

● 태그콤보

상보장권(↘⁘) ➡ ⁘ ➡ ⁘ ➡ ⁘ ➡ ⁘ ➡ ⁘ ⁘ ⁘

상보장권(↘⁘) ➡ ⁘ ➡ ⁘ ⁘ ➡ 쌍벽장(→→⁘ ⁘)

상보장권(↘⁘) ➡ ⁘ ➡ ⁘ ➡ ⁘ ➡ →⁘ ⁘

### 9) 킹 - 상성연출(아머킹)

일단 킹은 주력 기술 중 태그 콤보를 노릴 만한 기술은 별로 없다. 이유인즉은 체인지 가능한 타격기들이 대부분 주력 기술이 아니어서 태그 콤보 보다는 태그잡기를 이용해 태그하는 쪽을 추천한다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

스매쉬 어퍼(←➡⁘) - 카운터일 때만 뜨는 기술이다

다이너마이트 어퍼(⬇ ⁘)

블랙봄(→★↓↘⁘)

- 던지기 -

로프던지기(←⁘) - 대기 캐릭터가 아머킹인 경우에만 가능(상성연출)

● 태그콤보

라이트 스트레이트 레프트 어퍼 (⁘ ⁘) ➡ 블루탑사이클론(⁘) ⁘)

라이트 스트레이트 레프트 어퍼 (⁘ ⁘)

➡ 제일킥(→→⁘)

### 10) 아머킹 - 상성연출(킹)

일단 아머킹은 킹과 달리 띄우는 기회는 많다. 하지만 띄우기의 주력기인 어퍼장저는 의외로 띄우는 거리가 낮아 강력한 태그 콤보를 노리기는 어렵다. 그래도 태그 콤보에서는 꽤 강력한 콤보를 노릴 수 있다.

● 체인지 가능기술

- 타격기 -

어퍼장저(→★↓↘⁘)

다이너마이트 어퍼(⬇ ⁘)

- 던지기 -

아머킹 드라이버(⬇↙⁘) - 대기 캐릭터가 킹인 경우에만 가능(상성연출)

●태그 콤보

⁘ ➡ ⁘ ⁘ ➡ 트러스 킥(←⁘)

⁘ ⁘ ➡ 트러스 킥(←⁘)

⁘ ⁘ ➡ 어퍼장저(→★↓↘⁘)

점핑니(→★↓↘⁘)

### 11) 화랑 - 상성연출 (진, 백두산, 에디)

화랑은 태그 콤보의 시작으로 아주 적합한 캐릭터이다. 라이징 블레이드로 상대를 높이 띄운 후 화랑의 강력한 공중콤보를 이용해 일격을 가하는 태그 파트너로 손색이 없을 것이다.

●체인지 가능 기술

- 타격기 -

파이어 크래커(↓⁘ ⁘)

라이징 블레이드(→★↓↘⁘)

플라즈마 블레이드(뒤돈 상태, 오른발 앞자세에서 ⁘, 왼발 앞자세에서 ⁘)

- 던지기 -

볼 브레이커(→⁘) - 대기 캐릭터가 백두산인 경우에만 가능(상성연출)

●태그 콤보

⁘ ⁘ ⁘ ➡ ⁘

에어팡(⁘ ⁘) ➡ 파이어 크래커(↓⁘ ⁘)

⁘(발 바꾸기) ➡ →⁘ ⁘ ⁘ ⁘ ➡ ⁘

### 12) 백두산 - 상성연출(화랑)

백두산 역시 높이 띄울 수 있는 윙 블레이드를 지니고 있으나 라이징 블레이드보다 기술 속도가 느린 편이라서 약간 문제가 될 수 있다. 게다가 공중콤보도 화랑에 비해서 약한 편이고, 태그 후 나와서 별로 맞출만한 공중콤보가 없는 것도 아쉽다.

●체인지 가능기술

- 타격기 -

윙 블레이드(→★↓↘⁘)

- 던지기 -

볼 브레이커(→⁘) - 대기 캐릭터가 화랑인 경우에만 가능(상성연출)

●태그 콤보

버터플라이 킥 (⁘ ⁘ ⁘ ⁘)

### 13) 니나 윌리암즈 - 상성연출(안나)

니나가 가장 자주 쓰는 태그 가능 띄우기 기술인 디바인 캐논은 니나의 주력 띄우기 중 하나이기 때문에 상당히 좋은 태그 콤보를 노릴 수 있다. 게다가 디바인은 띄우기 높이도 높은 편이라서 공중콤보 면에서는 강력하지는 않아도 그럭저럭 위력을 발휘하는 공중콤보를 먹일 수 있을 것이다.

●체인지 가능기술

- 타격기 -

디바인 캐논 or 디바인 캐논콤보(↙⁘ or ↙⁘ ⁘)

레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼 계열(↓⁘ ⁘)

- 던지기 -

목잡아 던지기(↗⁘) - 상대가 땅에 떨어진 후 반대편에서 대기 캐릭터 출현

끌어돌리기(상대의 우측면으로 접근해서 ⁘ or ⁘)

장악(↓↘→⁘)중 체인지 버튼 - 대기 캐릭터가 안나인 경우에만 가능(상성연출)

●태그 콤보

원투펀치 (⁘ ⁘) ➡ 어설트 콤보(↘⁘ ⁘ ⁘ →⁘)

↓⁘ ⁘ ➡ ⁘ ⁘ ➡ 쌍장파(→⁘)

### 14) 안나 윌리암즈 - 상성연출(니나)

안나는 퀵 썸머솔트킥을 제외하고는 적절하게 상대를 띄운 후 태그하여 콤보를 노릴만한 기술이 없다. 게다가 퀵 썸머솔트킥은 방어되었을 때 위험한 기술이기 때문에 적극적으로 태그 콤보를 노릴만한 기술이 되지 못한다. 따라서 많이 띄우지는 못하더라도 레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼로 태그

콤보를 노리는 것이 좋을 것이다.

**●체인지 가능 기술**

- 타격기 -

퀵 썸머솔트 킥(↗●)

레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼 계열(↓● ●)

- 던지기 -

목잡아 던지기(↗●) - 상대가 땅에 떨어진 후 반대편에서 대기 캐릭터 출현

장악(↓↘→●) - 대기 캐릭터가 안나인 경우에만 가능(상성연출)

**●태그 콤보**

퀵 썸머솔트킥

↓● ● ➡ ● ● ➡ 쌍장파(→●)

● ● ➡ ↘● ● ●

### 15) 미쉘 창 - 상성연출(줄리아, 간류)

천포의 경우는 높이 띄우지 못하지만 대전붕추가 상당히 높게 띄우므로 태그 콤보용으로 적합하다. 단, 띄운 후 상대가 멀리 떨어지므로 재빨리 다가가서 기술을 거는 타이밍이 중요하다. 태그 콤보 면에서는 그리 위력적인 공중콤보가 없어 태그 파트너로 미쉘은 비추천.

**●체인지 가능 기술**

- 타격기 -

천포(→●)

대전붕추 (↘● ●)

호쌍연퇴(↘●)

배후잡기(● 히트 후 ↔) - 대기 캐릭터가 줄리아인 경우에만 가능(상성연출)

- 던지기 -

없음

**●태그 콤보**

전질보 (→→●)

호신주(→→●) ➡ 호신주 ➡ 전소십자파(↓● ●) (높이에 따라 호신수 횟수 추가 가능)

### 16) 줄리아창 - 상성연출(미쉘)

미쉘과 마찬가지로 대천붕추 쪽이 태그 콤보를 노리기에 좋은 띄우기이다. 또한 공중콤보도 신기술 홍람비봉주의 위력이 좋아 좋은 태그 파트너가 될 수 있을 것이다.

**●체인지 가능 기술**

- 타격기 -

천포(→●)

대전붕추 (↘● ●)

운페일월파(→●) - 카운터 시에만 태그가 가능하다

배후잡기(● 히트 후 ↔) - 대기 캐릭터가 미셀인 경우에만 가능(상성연출)

- 던지기 -

없음

**●태그콤보**

호신주 ➡ 홍람비봉주(↘● ● ←→●)

질보장권(↓↘●) ➡ 홍람비봉주

### 17) 건잭

건잭은 상대를 띄울 기회가 그리 많지 않아 태그 콤보를 노리기에는 부적당하다. 그냥 적을 쓰러뜨린 후 태그하는 것이 가장 속편할 것이다. 그러나 엑스플로더의 경우는 상대를 상당히 높이 띄우므로 강력한 공중콤보를 노릴 수 있다. 반면 건잭이 대기중일 때에는 그렇게 강력한 콤보를 노리지 못할 것이다.

**●체인지가능 기술**

- 타격기 -

브라보너클(↓●) - 높이 띄우지는 못하지만 파트너가 브라이언일 때 이 기술로 띄우고 체인지하면 특별한 태그잡기를 볼 수 있다

엑스플로더(←↙↓↘→ ●)

- 던지기 -

없음

**●태그콤보**

브라보너클(↓●)

메가톤펀치(←↙↓ ●)

엑스플로더(←↙↓↘→ ●)

### 18) 간류 - 상성연출(미쉘)

간류도 건잭과 마찬가지로 높이 띄울 일이 별로 없지만 신기술 시오마키는 꽤 사용할만한 기회가 많을 것이다. 이 기술을 히트시킨 후에 태그 콤보를 노리자.

**●체인지가능 기술**

- 타격기 -

시오마키 (←●) - 상단공격을 회피하며 상대를 띄운다. 동작에 비해 띄우는 높이는 꽤 높다.

승천장타 (←↙↓ ●)

- 던지기 -

상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●

상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●

**●태그콤보**

염마장타(● ● ● ●…)

염마장타 4타 ➡ 부치카마시(↓●)

### 19) 요시미츠 - 상성연출(헤이하치)

요시미츠는 특이하게 간단하게 스텝인 어퍼로 태그 콤보를 노릴 수 있다. 스텝인 어퍼는 상대가 낮게 떠서 강력한 콤보는 기대하기 힘들지만 태그는 쉬워질 것이다. 또 일향포는 맞추기는 힘들지만 일단 맞추기만 한다면 상당히 강력한 공중콤보를 노릴 수 있을 것이다. 공중콤보는 강력한 것보다는 변태적인 콤보를 위주로 맞출 수 있다.

**●체인지 가능기술**

- 타격기 -

스텝인 어퍼(↘●)

일향포(● ●)

- 던지기 -

없음

**●태그콤보**

스텝인 어퍼 (↘●) ➡ 인법만갈 3타(←● ● ●) ➡ 인법만갈 1타 ➡ 취설

독무(←●, 아무 버튼) ➡ 취설(→→●)

요시미츠 블레이드(←●) ➡ 취설(→→●)

### 20) 브라이언 퓨리 - 상성연출(레이)

브라이언은 띄우기 기술 성능이 좋아 파트너로 자주 불러낼 수도 있을 캐릭터이지만 기본적인 파이팅 방향이 견제에서 이어지는 단발 공격이므로 태그 콤보를 노릴만한 특별한 상황은 별로 없을 것이다. 태그 콤보의 성능은 중급 이상.

**●체인지 가능기술**

- 타격기 -

리프트어퍼(일어서며 ●) - 상당히 상대를 높이 띄우므로 강력한 콤보 가능

쵸핑엘보(←●)

- 던지기 -

배후에서 접근해서 ● or ●

**●태그콤보**

● ➡ ←● ● ●

● ➡ ● ➡ ● ➡ 마하펀치(→→●)